电脑应用和娱乐的第一选择
总第177期

大众软件®

16
Popsoft
2004年
半月刊



WWW.POPSOFT.COM



P36

国货 = 国产货

这个等式放在任何一个环境下应该无条件地成立，然而到了中国市场，却一下子冒出无数种让这个等式不成立的解法，其中最常见的一种就是代工。到了中国，代工却变成了纯粹的、毫无创新的贴牌。



P64

主流DX9显卡游戏性能横向测试与优化指南

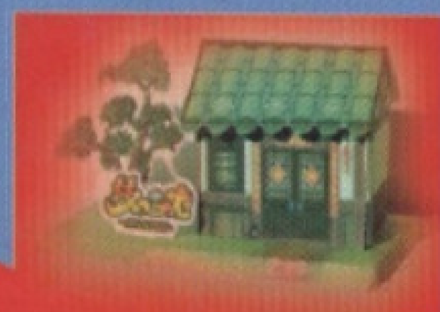
常见DX9显卡在游戏中的实际表现究竟如何？相对低端的显卡是否完全没能力运行主流3D游戏？如何通过优化设置让手头的游戏“跑”起来……



P140

《仙剑奇侠传三外传——问情篇》独家闪电攻略

本刊与游戏同步推出独家完全攻略，带领玩家体验最新游戏心情。



随刊附赠《梦幻西游》趣味折纸模型

ISSN 1007-0060




鐵血三國志
SAN GUO ONLINE
北京华义游戏网
更多资讯敬请访问
www.wayi.com.cn

凡奥美电子正版游戏包装盒均贴有800

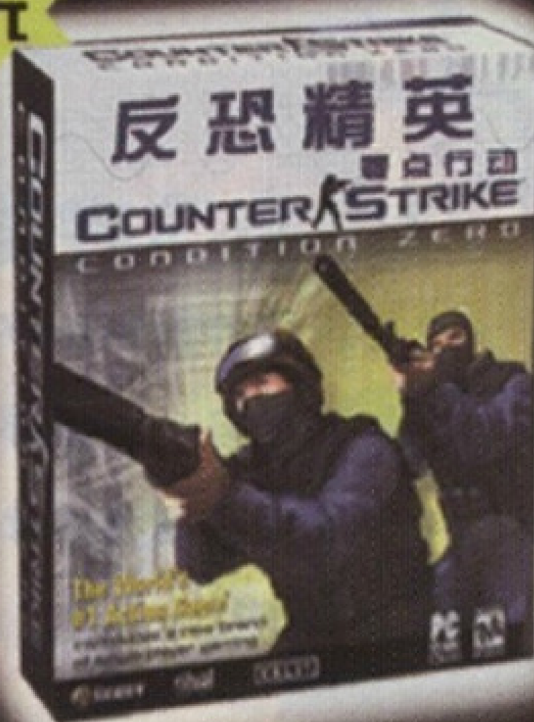
CONTRACT J.A.C.K.

无人永生2
—杀手杰克

67元汉化版

暑期大促销 巨獻十周

零点行动

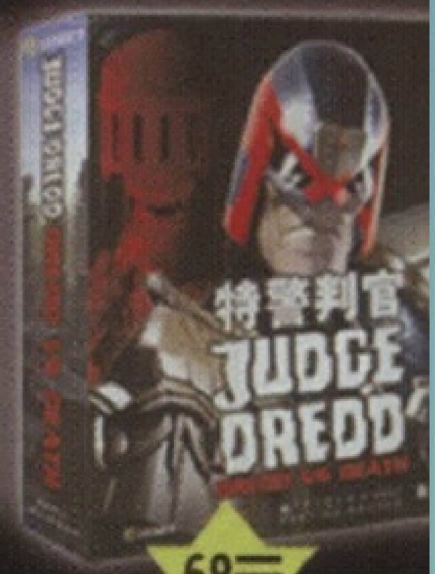


《魔兽》系列百天特惠活动



暑期奥美電子新品推荐





活動詳情請見奧美官方網站

戴帽子的猫　特警判官

021-63603896　武汉总公司：武汉市江汉北路34号九运大厦10楼D座2号
服：021-63603986　北京分公司：北京市海淀区北三环西路47号院乙12号楼(乾江物业)
021-63605110　上海分公司：上海市九江路333号金融广场2201

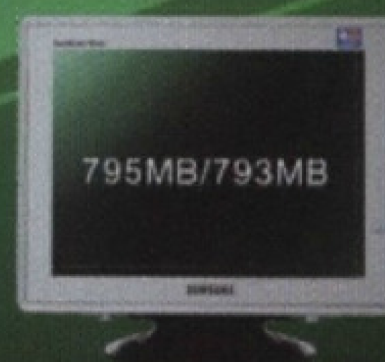
AEC 奥美电子　TCL　ASUS　新奥科技　AMD Athlon 64　網易

科技领先 应用无限





越亮 越靓



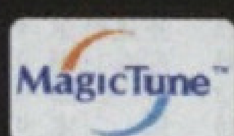


三星显示器MagicBright魔亮 500流明高亮度，显示美丽真面目。

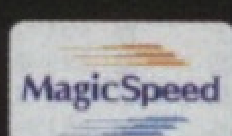
三星显示器 MagicBright 魔亮，特具“高精度电子枪、纳米涂层、精准电路控制”三大核心技术，使画面呈现前所未有的500 流明高亮度，全面满足您对动态画面播映及多媒体娱乐的需求，让您尽享亮丽生活。

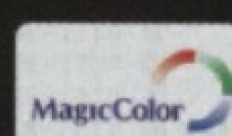












SAMSUNG

免费服务热线：800-810-5858

三星(中国)投资有限公司 北京分公司 电话：010-65689988 上海分公司 电话：021-54644777 广州分公司 电话：020-87553991 成都分公司 电话：028-86781188 沈阳分公司 电话：024-22813838

www.samsung.com.cn



金河田

缔造辉煌 永创更高

电脑周边设备专业制造商

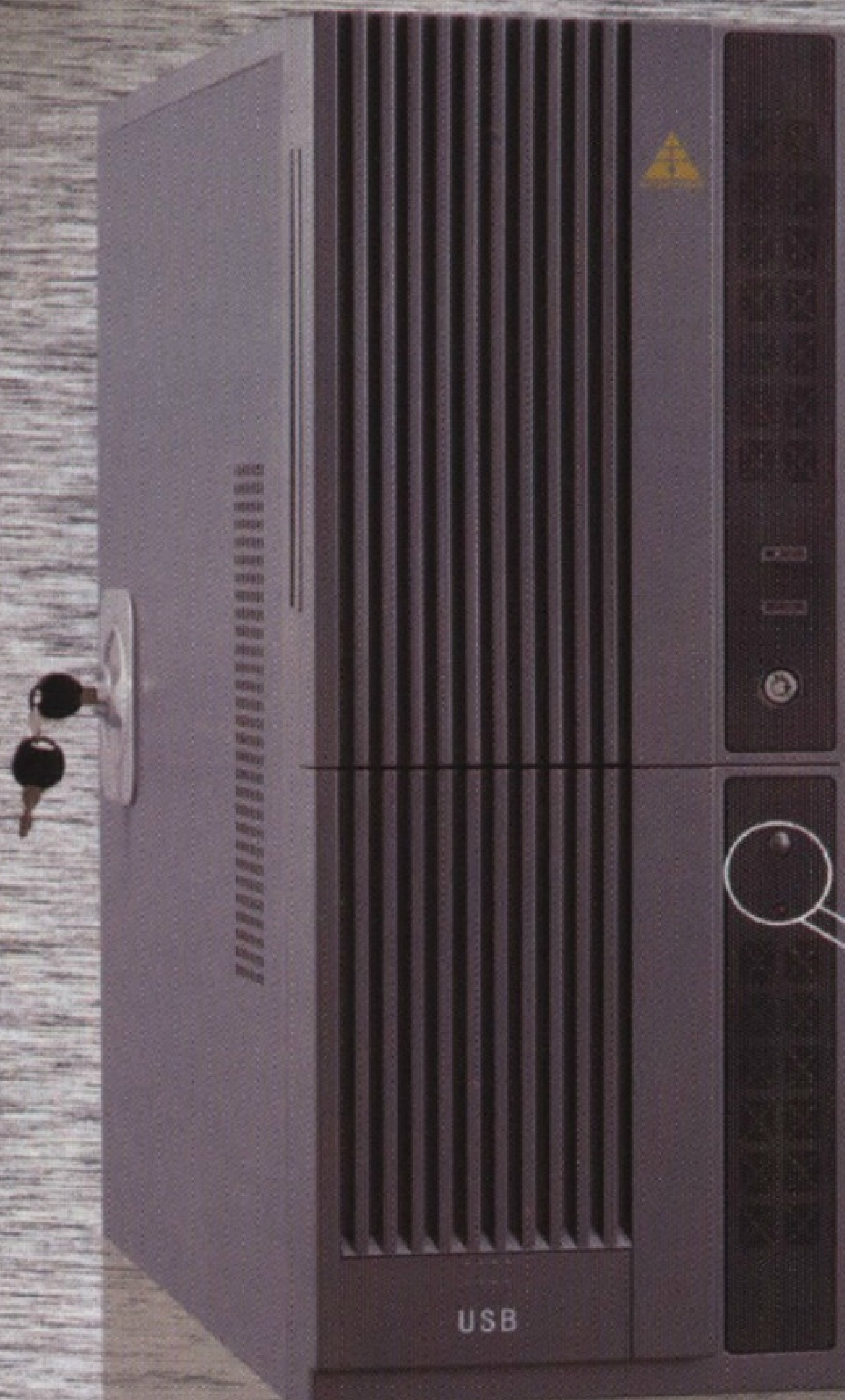
前置USB接口
方便和外部设备连接

配备“机械锁”
有效保护机箱内部配件，使机箱更安全、更放心

配备了4个光驱位、2个软驱位、6个硬盘位
完全适合服务器使用

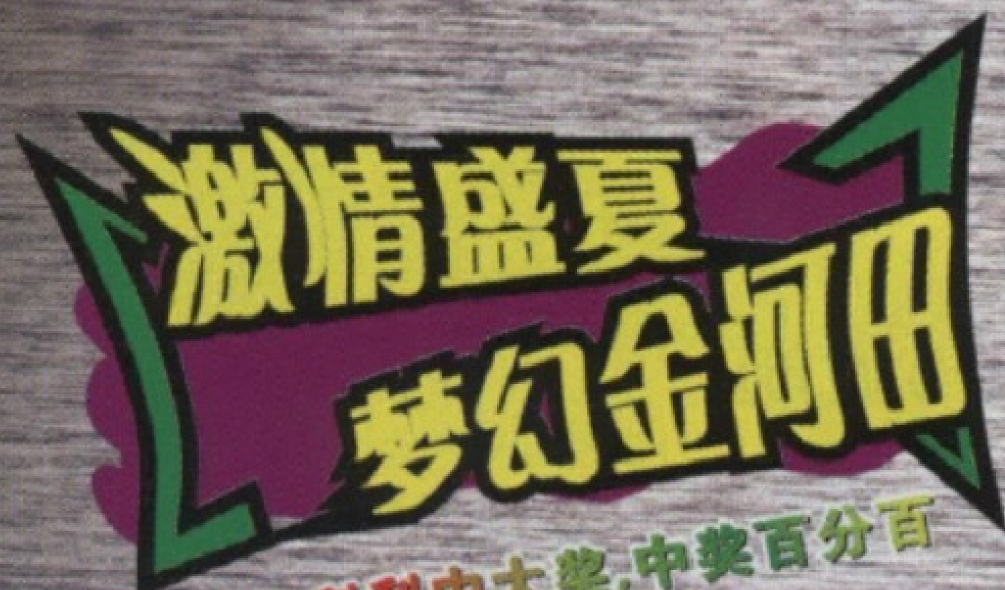
可拆卸式风扇架
采用对流散热设计，散热更强劲，机箱内部更清凉

负离子发生器
输出负离子，关心用户身体健康





负离子发生器

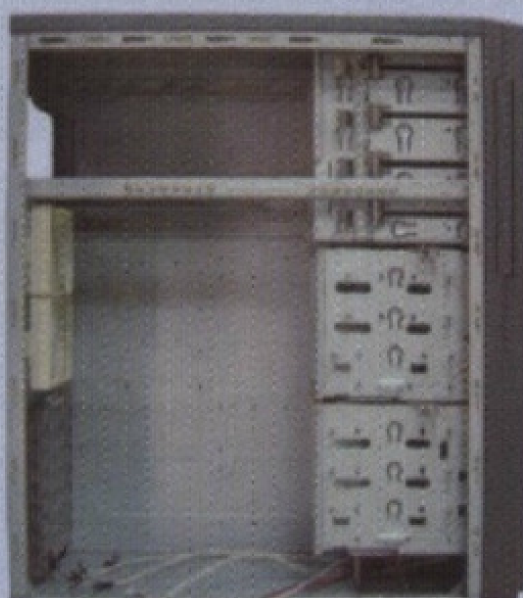


2004年7月10日-8月10日

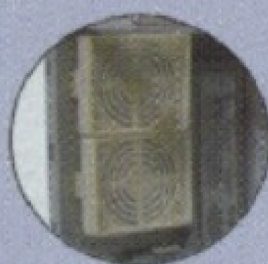
详情请登陆金河田网站查询

服务器机箱





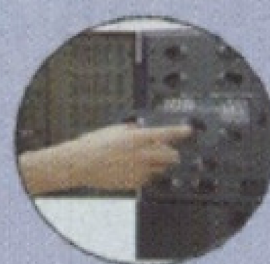
9001B服务器机箱机架（六个硬盘位，四个光驱位）



拆卸式双风扇



防静电、辐射弹片



拆卸式挡板及散热防尘装置



前置USB/音频接口



拆卸式硬



微型计算机 MicroComputer 2004年 编辑选择













金河田神州服务平台

服务专线：0769-5057928 电话：0769-5585691 5810968 传真：0769-5587456 www.goldenfield.com.cn

北京	010-82663458	邯郸	0310-3042399	长春	0431-5617203	上海	021-36080299	济南	0531-8587243	齐齐哈尔	0452-2477587	南宁	0771-5311823	成都	028-
北京	010-82852125	太原	0351-7230997	郑州	0371-3575301	南京	025-83692685	济南	0531-2396799	广州	020-85262346	秦皇岛天润	0335-3210001	昆明	0871
北京	010-82667034	呼市	0471-4317562	大庆	0459-5816517	南京	025-83684413	青岛康博	0532-3809521	广州	020-87575117	长沙天维	0731-4135960	贵阳百威	0851
北京	010-82696457	包头	0472-2513141	太原至诺	0351-8710506	苏州	0512-65290279	合肥	0551-3656386	保定	0312-2010957	南昌联众	0791-6273571	遵义鹏达	085
天津	022-27494198	沈阳	024-83967163	上海	021-64649218	无锡	0510-2722596	福州	0591-7114066	邢台	0319-7611011	重庆	023-68790911	新疆百威	0991
天津	022-23006695	沈阳	024-23966036	上海	021-63909041	杭州	0571-88217350	武汉	027-87656363	深圳赛格	0755-83685684	重庆	023-68792737	西安	029-
天津	022-27460056	大连	0411-3622049	上海	021-64268242	杭州	0571-56779177	华兴名佳	027-82807880	东莞	0769-2506473	唐山	03152814876	西安凌众	029-
石家庄	0311-5207148	哈尔滨	0451-82589550	上海	021-62592660	杭州	0571-88217169	襄樊	0710-3800209	佛山	0757-82302615	成都	028-85256189	南昌	0791
石家庄	0311-5207149	哈尔滨	0451-82589235	上海	021-58354062	宁波	0574-87683050	沙市	0716-8111806	中山	0760-8634465	成都	028-85437111		



HORSEMAKER
Horse Raising & Racing Game



竞马乐园



H O R S E M A K E R







主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛
杨立 李江 安昌健 曹阳
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚
王槊 杨旸
美术总监 祁津忆
本期责编 余蕾
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 霍虹 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8000
传 真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森 余威
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电 话 010-82634092
邮发中心 010-88118588-5006
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年08月16日
零售价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元

国货=国产货，这个等式放在任何一个环境下都应无条件地成立，然而到了中国市场，却一下子冒出数种让这个等式不成立的解法，其中最常见的一种是代工。同是代工生产，国内品牌和国际品牌在这上却存在巨大差别。所以到了中国，代工就变成了粹的、毫无创新的贴牌。

微软推出了许多系统性能支持工具包，由种种原因大多数用户都忽视了它们。事实这些工具非常强大，不妨试试它们会带给怎样的感受……

对于玩家而言，目前常见DX 9显卡在游戏中的实际表现究竟如何？相对低端的显卡是否完全没能力运行主流3D游戏？如何通过优化显卡和游戏设置让手头的游戏"跑"起来？我们尝试从一个玩家的角度来进行优化设置、测试和比较，力求找到理想的答案。

收垃圾邮件的我们是痛苦的，发垃圾邮件的他们却是"幸福"的，他们是谁？为什么"幸福"？

DELL™ 戴尔™

你身边的IT专家

无线效率 轻松过人



购买Inspiron™ 指定机型：

轻松优惠

免费升级内存
获得现金优惠

仅至2004年8月7日止

本广告所列Inspiron™ 所有机型及价格仅针对中小企业，
不适用于个人用户。（具体价格请致电销售代表查询）
仅限一单最多购买5台 本版广告有效期2004年8月2日至8月28日
本广告优惠不可与其他广告优惠同时使用

Dell | 商用电脑

Dell推荐企业使用Microsoft® Windows® XP Professional

免费升级至512MB(2X256MB)内存(8月2日-8月7日)

Inspiron™ 1150n 经济高效

- 移动式英特尔® 奔腾® 4处理器**2.8GHz**
- 256MB DDR 内存
- 30GB¹ 硬盘
- 14.1英寸XGA 显示屏
- 集成 Intel® 3D AGP 显卡（64MB共享显存）
- 24X CD-ROM
- DOS操作系统

（数量有限，售完为止）

E-VALUE 配置代码：L540809

¥8,999

- 加RMB400元，升级至40GB¹ 硬盘（8月2日–8月7日）

免费升级至512MB(2X256MB)内存(8月2日-8月7日)

Inspiron™ 1150n 经济高效

- 英特尔® 赛扬® 处理器**2.5GHz**
- 256MB DDR 内存
- 30GB¹ 硬盘
- 14.1英寸XGA 显示屏
- 集成 Intel® 3D AGP 显卡（64MB共享显存）
- 24X CD-ROM
- DOS操作系统

E-VALUE 配置代码：L540808

¥7,999

- 加RMB400元，升级至40GB¹ 硬盘（8月2日–8月7日）

免费升级至512MB(2X256MB)内存(8月2日-8月7日)

Inspiron™ 510m-n系列 轻薄便携

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术*
  - 英特尔® 奔腾® M处理器**705**
  - （1MB二级高速缓存，处理器速度1.5GHz，400MHz前端系统总线）
  - Intel® PRO/Wireless 2200 WLAN (802.11b/g)
  - Intel® 855GM芯片组
- 256MB DDR 内存
- 30GB¹ 硬盘
- 14.1英寸XGA显示屏
- 8X DVD-ROM
- 集成 Intel® 3D AGP 显卡（64MB共享显存）
- DOS操作系统

E-VALUE 配置代码：L540809W

¥9,699

- 加RMB400元，升级至40GB¹ 硬盘（8月2日–8月7日）

购买Dell Inspiron™ 510m-n系列，上佳的性价比，采用英特尔® 迅驰™移动计算技术令它更具魅力，实用的配置，稳重的外观，这些都是不能拒绝作为主流无线笔记本电脑，它卓越的无线性能，更能带给你过人的高效率，轻松成为精明的效率高手，你还不行动？

Dell™2200MP投影仪 经济入门型

流明*	1200（最大）
对比度	1700:1
分辨率	800x600
重量	2.1kg
保修	2年有限保修

¥13,999起

免费赠送一个电动幕布

Dell™2200MP投影仪全面提升
Dell™ Dimension™/Inspiron™的产品性能

获得现金优惠¥400元(8月2日-8月7日)

Inspiron™ 600m 强劲轻薄

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术*
  - 英特尔® 奔腾® M处理器**715**
  - （2MB二级高速缓存，处理器速度1.5GHz，400MHz前端系统总线）
  - Intel® PRO/Wireless 2200 WLAN (802.11b/g)
  - Intel® 855PM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home（家庭版）
- 512MB DDR 内存
- 40GB¹ 硬盘
- 14.1英寸XGA显示屏
- 8X DVD-ROM
- 32MB DDR ATI Mobility™ Radeon™ 9000 AGP 4X显卡

E-VALUE 配置代码：L540812

¥11,999

- 加RMB100元，获得金山WPS2003办公软件和词霸（8月2日–8月7日）

免费升级至384MB内存
和获得现金优惠¥300元(8月2日-8月7日)

Inspiron™ 300m 超轻超薄

- 英特尔® 迅驰™移动计算技术*
  - 英特尔® 奔腾® M处理器**1.2GHz**
  - Intel® PRO/Wireless 2200 WLAN (802.11b/g)
  - Intel® 855GM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home（家庭版）
- 256MB DDR 内存
- 30GB¹ 硬盘
- 外置8X DVD-ROM
- 12.1英寸XGA显示屏
- 集成 Intel® 3D AGP 显卡（64MB共享显存）

E-VALUE 配置代码：L540813

¥12,999

- 加RMB100元，获得金山WPS2003办公软件和词霸（8月2日–8月7日）

获得现金优惠¥400元(8月2日-8月7日)

Inspiron™ 8600 移动多媒体

- 英特尔® 迅驰™ 移动计算技术*
  - 英特尔® 奔腾® M处理器**715**
  - （2MB二级高速缓存，处理器速度1.5GHz，400MHz前端系统总线）
  - Intel® PRO/Wireless 2200 WLAN (802.11b/g)
  - Intel® 855PM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home（家庭版）
- 512MB DDR 内存
- 40GB¹ 硬盘
- 15.4英寸Wide Ultrasharp™ XGA TFT显示屏
- 8X DVD-ROM
- 64MB DDR nVidia® GeForce™ FX Go 5200 Go AGP 4X显卡

E-VALUE 配置代码：L540814Z

¥13,999

- 加RMB100元，获得金山WPS2003办公软件和词霸（8月2日–8月7日）

intel inside centrino™

MOBILE TECHNOLOGY

英特尔®迅驰™
移动计算技术

www.dell.com.cn/2018 立即上网，查询最新价格及优惠！

广告代码：8100116

免费订购咨询 **800-858-2018**

优惠升级至Microsoft® Windows® XP Pro专业版，便可提高笔记本电脑的性能，并且获得支持外围设备的最新功能，保证您可以随时随地保持高效工作。
所有Dell™Inspiron™笔记本电脑都可免费享受1年内下一工作日上门服务+1年**全面保护**（1年全面保护包括为期至少一年的意外损坏维修或部件免费更换服务。涵盖：液体溅洒、整机跌落或撞击、电击电涌、液晶显示屏破碎或开裂，以及意外严重破损等情况，盗窃除外）



编辑部报告



“Gravity”的边边角角

在与狂风暴雨作了殊死搏斗之后，我降落在韩国仁川机场。这次记者是跟随游戏新干线公司，前往汉城报道RO国际精英邀请赛。关于这次比赛的相关情况我将在下期杂志中给予详细报道。在比赛结束之后，记者又深入到RO的原创制作公司“Gravity”进行探班。在国内关于“Gravity”的报道已经相当不少，这次记者深入其中，带来一些边边角角，希望能有另一番景象吧。

说起韩国公司，在我以往印象里是整齐的桌面、安静的环境和一丝严肃的气氛。这次深入其中，也的确印证了这个看法，但在整齐严肃的后面我也看到了一些活泼的因子。这种个性化的东西虽然细小，却可能正是这个朝阳行业的活力所在吧。

韩国写字楼的冷气都开得很足，记者身着长裤、皮鞋也感到一丝寒意，但照片中这位“Gravity”职员，却还自备一台风扇，对着自己狂吹；手腕下还有一条毛巾，真不知汗从何来。

这边是凉风习习，而那边却是湿气盎然。窗外细雨霏霏，屋内也没有任何干燥之感，但这位正在使用空气加湿器的员工颇让我费解。

在Gravity的办公室中，许多人都在自己的液晶显示器下垫上些东西，书、盒子、木板间或有之，但这位却是一台PS2！看来在网络游戏的公司里电游玩家也是大有人在。

在一片整齐的办公桌中，这位“高达战士”的高达专区吸引了我的目光，“天下布武，天下统一”这种中国字的日本口号在韩国是很少见的。

在韩国公司，对于着装的要求很严格，但是西装革履对进门脱鞋的韩国人并不习惯。你看这位员工，不仅将皮鞋放到了桌子的一旁，连拖鞋也索性去掉，双脚踩在事先备好的棉垫之上真是不亦快哉。

这些花絮其实只是“Gravity”中的一些点滴之处，但一家公司能在不破坏总体环境与气氛的前提下，包容每个员工的个性需求也许正是它能成功的一个要素吧。

King@popsoft.com.cn
完成于汉城



海内存知己，天涯若比邻
——玩转摄像头全攻略



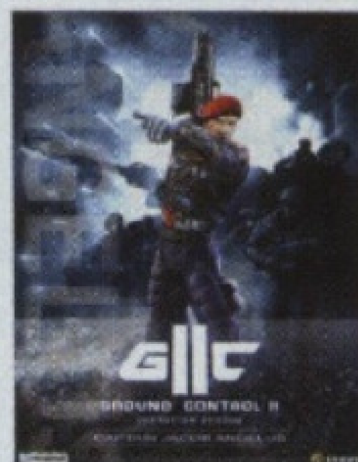
目前一个低端摄像头已经降到百元左右，随着视频聊天需求的增加，越来越多的电脑用户都开始使用。但摄像头由哪些部件组成，拥有哪些技术指标，镜头有哪几种，各种指标对成像效果有何影响？可能很多人还并不清楚。其实除了视频聊天，摄像头还有许多另类玩法：照片拍摄、拍小电影、安全监控，甚至可以用眼神来控制游戏……

数字化三国



借《三国志X》推出的契机，我刊编辑部将推出一期特别的三国专题。该专题将对光荣的“三国志”系列数代产品进行综合性的回顾，专题将紧扣着“三国游戏中的数字”进行，通过游戏中“数字”的变化来反映“三国志”系列的发展和变迁。你想知道谁是十代三国中的五虎将？谁是天下第一的都市？十八路诸侯讨董卓，钱、粮、兵、将谁优谁劣？就算你是个老三国玩家也未必能每代都说个清楚。三国玩家千万不要错过哟。

地面控制Ⅱ——撤离行动



由瑞典Massive公司精心打造的3D即时战略大作《地面控制》，在2000年以其精致的画面和超强策略性吸引了大批玩家。四年之后的今天，《地面控制》以其全新面貌的二代《撤离行动》卷土重来。这款续作无论在画面、音效还是游戏性方面都堪称一流水准，对于爱好即时战略游戏的玩家来说是绝对不容错过的。本刊下期将刊登这款近期少见的即时战略大作的完全攻略。

第十四次中国互联网络发展状况统计报告发布会
中国互联网络信息中心
2004年7月20日
中国·北京

我国上网用户总数已达8700万

■本刊记者 司马平安

7月20日，中国互联网络信息中心（CNNIC）在京发布"第14次中国互联网络发展状况统计报告"。报告显示，截止2004年6月30日，我国上网用户总数为8700万，比去年同期增长27.9%；上网计算机达3630万台。网络国际出口带宽增长飞速，总数达53.9G，比去年同期增长190.3%；CN下注册的域名数、网站数分别达38万和62.7万。互联网已经慢慢成为中国人生产、生活、工作、学习的重要工具。与第13次中国互联网络发展状况调查相比，本次在互联网应用方面加大了调查力度。增加的调查项目包括对网上教育、网上银行这两项服务满意度的调查，网民对网络游戏正反两方面评价的调查，同时把网络聊天、网上招聘和网络短信服务作为热点问题进行调查。据了解，本次调查之所以增加这些新内容，是希望通过调查增加对网民行为和观点的了解，增进政府、企业和社会对我国互联网应用情况的了解。中国互联网络信息中心信息服务部副主任王恩海表示："此次调查正逢中国互联网发展10周年之际，调查得到的数据、信息很好地说明了这10年来中国互联网的产业状况和发展历程。今年的突出变化是中国宽带用户、网络国际出口带宽的飞速增长，上网方式、途径以及网络应用服务更向多元化发展。这说明人们对互联网的使用广度、信用度、依赖度正在逐步提高。随着随时随地互连互通的实现和网络道路的拓宽，市场呼唤更多精彩的内容和服务，中国互联网正走向多元化应用的阶段。"

报告显示，用户使用电子银行在网上直接付款比例增加，超过货到付款方式13个百分点，达37.9%。人们的网络购物需求进一步扩大，未来一年内，打算进行网上购物的用户比例为58%。让我们感受到，互联网在中国10年的发展，不仅使其本身拥有极大的使用价值，而且还为其它传统行业的发展提供了新的工具和途径，使一些传统行业得以创造出许多以前很难实现的服务和价值。例如网上炒股炒汇，网站短信服务，QQ等即时通讯工具都在中国蓬勃发展并为相关企业带来了巨大经济效益。另据报告显示，我国WWW网站数量达62.7万，比去年同期增长32.2%。地域分布上，依然主要集中在华北、华东、华南，占到84%；东北、西南、西北网站比例也有所增加。这说明，我国互联网整体上虽然呈较快增长态势，但地区之间的发展水平、普及程度依然存在明显差距，并呈现东部快、西部慢，城市快、乡村慢的特点，和各地区的经济发达程度相一致。在互联网服务业务方面：搜索引擎、网络教育、网上银行、在线交易、网络广告、网络新闻、网上视频服务、收费邮件服务、短信服务、网上招聘、网络资讯服务、网络游戏等服务业务发展快速，并被更多用户接受、使用和信赖。同时，我国宽带互联网用户数量已增长到3110万，比去年年底增加1370万，半年增长率高达78.7%。这些利好消息都充分显示出我国互联网市场的巨大潜力。

半月聚焦

中国工商银行与腾讯战略合作



7月12日，中国工商银行与腾讯科技（深圳）有限公司电子商务战略合作签约仪式在人民大会堂举行。双方将在发行虚拟联名卡、推广电子银行产品、开展共同的网上安全认证、共享营销宣传渠道及客户资源等方面开展密切而广泛的合作。工行与腾讯合作推出的"联名E通卡"，是中国个人网上银行发展史上首创的网络消费收费模式。据悉，工行从7月13日～9月30日将联合50家网站，开展"工行'金融@家'，开户有奖、证书免年费、交易有奖"大型促销活动。

技术与服务

中国网通采用负载均衡技术



7月14日，中国网通决定采用美国Array Networks公司的Array TM网络应用性能加速产品，来实现邮件业务系统的负载均衡、高可靠性和高安全性，并率先将其应用到黑龙江分公司。美国Array Networks公司总裁兼CEO赵耀先生表示："非常高兴Array TM产品能够进入中国网通并发挥优势。此次与中国网通公司的合作，是我们在中国通信领域结出的又一硕果。我们将充分利用我们的技术、产品和经验，为中国运营商市场的发展贡献力量。"

网易公司机构调整


网易代理CEO孙德棣。

近日，网易公司宣布代理首席执行官兼董事孙德棣先生将结束病假，重返日常工作，同时宣布执行董事董瑞豹先生被董事会任命为首席运营官。网易创始人、首席架构设计师丁磊说："我们非常期待董先生出任公司的首席运营官。董先生自1999年起就担任公司的独立非执行董事，并于2003年6月担任执行董事，对我们的业务和中国在线及无线市场非常了解。我们相信以他的经验，以及他曾在techpacific.com，Softbank及Nomura的管理、金融和财务方面的工作背景，会对公司的业务起到直接和重要的作用。"

金山推出"十面埋伏"杀毒活动

7月13日，金山宣布展开"十面埋伏——围剿特洛伊木马"大行动。7月14日开始，为期1个月时间内，北京、上海、武汉、广州、沈阳、西

安、南京、成都等40多个城市的反病毒工程师，为全国1000多家小区、1000多万用户提供免费上门清除木马病毒服务。据悉，金山此举出动了500多人的队伍。



华硕位居《商业周刊》04年全球IT 100强第16位

《商业周刊》举办的"2004年度全球IT 100强"企业评选近日揭晓，华硕电脑以57.47亿美元的总收入和3.395亿美元的利润居全球IT百强第16位。这是华硕自1998年以来连续第7年入选全球IT 100强，同时华硕还以71.6%的收入增长率被选为成长最快的TOP 10企业之一。华硕2002年的营业额为230亿人民币，2003年则达500亿人民币。

投资与合作

微软参加上海Oracle OpenWorld

7月15日，微软（中国）有限公司宣布参加由甲骨文公司（Oracle）19～22日在上海主办的"全球管理和新技术大会——Oracle OpenWorld"。5月20日，甲骨文公司和微软公司已宣布结成伙伴关系，甲骨文加入到微软Visual Studio Industry Partner（VSIP）项目中，成为首要的合作伙伴。大会期间，微软重点展出了其服务器软件品牌Windows Server System家族以及旗下核心产品Windows Server 2003和核心开发工具Visual Studio.NET 2003的集成创新产品。

"夺取中国首片GeForce 6800 Ultra"活动获奖者公布

近日，NVIDIA公司与骏兆电子在北京媒体见面会上，由骏兆电子总经理范定国先生亲自揭晓了为期2个月的"AGP 8×新一代寻宝三部曲"活动最终大奖幸运者名单，他们是来自中国大陆的宋楠楠和来自香港特区的Dick Chan。本活动的最终大奖由原定的GeForce 6800标准版，改为GeForce 6800 Ultra顶级显卡。



PCPOP举办"幸运过山车"活动

近日，PCPOP电脑时尚网站联合华旗咨讯、iRiver中国区总代理三奇承信、微星、昂达、大恒、磐正、夏新、广州天想、亚迅、爱德发、京朋电脑等10余家MP3厂商举办了名为"幸运过山车"的推广活动。活动分两个阶段。第一阶段在网上进行，最终选出了3位选手参加"幸运过山车"现场活动。同时，PCPOP网站还向消费者展开了关于MP3相关的问卷调查，调查结果将提供给MP3厂家。

江民发动"千城反谍"行动

■本刊记者 冰河

7月16日，国内最大的反病毒软件与技术服务商江民科技宣布，针对暑期市场隆重推出"千城反谍"行动，实施"双胞胎计划"、电脑病毒义诊、开通全国千城送货上门3项举措。利用暑期上网用户激增的机会，普及网络安全知识及推广其相应产品，彻底消除木马间谍类病毒盗窃用户各种账号、密码、隐私信息的危害。活动从7月18日持续到9月份，贯穿整个暑期。

江民科技总裁王江民对记者介绍，"千城反谍"大行动是江民在对病毒发展趋势和危害进行科学调查及正确判断后，针对木马间谍类病毒在网络横行的实际情况，采取有针对性的反病毒举措。其中，"双胞胎计划"意图是使用户建立杀毒软件"一盘双卡"的全新消费理念，其最新推出的KV2004国际版中，包含两套正版序列号卡，可以多人使用。电脑用户只需花一套正版杀毒软件的钱，就可得到两套甚至更多的杀毒软件功能和服务。与此同时，江民将联合全国近3000家软件店，针对暑假网络病毒激增的情况，免费进行病毒义诊。此外，为了将反病毒的战线拉得更长，触角伸得更远，江民还联合中国邮政配送系统，面向全国1000个左右县级以上城市开展免费送货上门业务，与传统渠道进行互补，扩大"千城反谍"大行动的战果。

本刊记者就江民此次的行动提出是否在搞变相价格战的疑问，对此江民科技总经理杜红超解释说，"双胞胎计划"只是江民"千城反谍"大行动的重要举措之一，这既是江民一贯以来市场战略的延续，也是江民旨在向全社会普及正版杀毒软件付诸的实际行动。依据江民公司在安全软件市场上的研发实力和市场占有率，根本不需要进行价格战。关键在于2004年以来计算机病毒开始向本土化趋势发展，各种间谍软件、QQ木马和网络游戏木马成为新的热点。虽然木马类病毒在传播数量上不及网络蠕虫，但其不仅对用户的计算机使用造成影响，还会进行实际的盗窃行为，直接损害消费者的个人权益，给受害用户造成更大的损失。

尽管江民方面否认进行价格战，但其市场推广力度的加大是毫无疑问的，而随后金山和瑞星公司也在市场推广中产生了纠纷。今年的夏日安全软件市场是否又会发生新的动荡，本刊将继续予以关注。

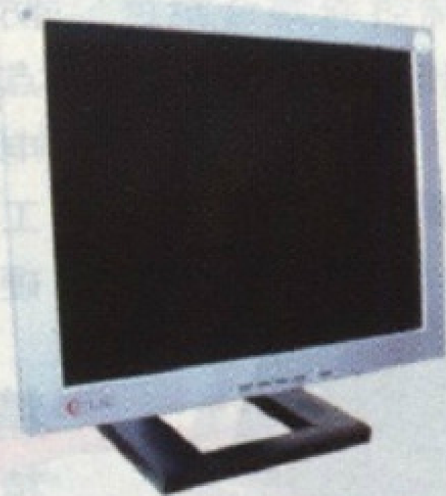


新浪并购朗玛UC

近日，新浪宣布成功并购朗玛UC。此次并购标志着新浪将利用自身固有优势，涉足即时通讯产业。此举是新浪一直推行多元化经营策略的又一举措。新浪CEO汪延表示："新浪拥有强大的品牌影响以及庞大的忠实用户群，而朗玛UC则具有创新的内容服务和领先的技术基础。并购后，所有UC用户将直接拥有新浪的会员ID，而新浪将为其它网站提供免费的UC技术端口，让更多的用户享受到UC高质、创新的平台和服务。"

产品与市场

龙基151S液晶显示器上市



近日，龙基启业推出龙基151S液晶显示器。该产品具有1024×768最大分辨率，250流明最大亮度，350：1最大对比度，响应时间达10/15ms。另外，龙基"沟通一下 清爽一夏"的促销活动正在展开。凡购买龙基151S液晶显示器，可获赠"数码摄像头"及"耳麦"各1个，月底还可凭显示器防伪标贴号参加"龙基形象代言人——关凌"北京见面会，同时还有精美礼品免费赠送。

ATI发表"移动PCI Express解决方案"

近日，ATI发表了业界第一款移动PCI Express图形处理器RADEON X600，和专为笔记本计算机设计、可升级的创新PCI Express模块AXIOM。ATI的移动PCI Express解决方案将被大众、HP、LG等超过16家的OEM及ODM设计厂商所采用。ATI推出的AXIOM具有弹性及模块化的方式，使OEM及ODM设计厂商能设计出具备可容纳图形升级模块、强化多媒体效能的系统。更多资讯请登录www.ati.com。

宏碁全新设计的笔记本京沪上市



7月15～16日，宏碁(Acer)分别在上海、北京两地首度展示了以"创新美怀"为设计理念的新产品。宏碁公司总经理王振堂和大中华区总经理林显郎等高层出席了发布活动。发布会上展出了TravelMate 3200/4000、Aspire 1680/1660等全新设计的系列笔记本电脑；同时，一系列数字家庭产品，如新一代信息影音连接器（eBox）及信息影音电视（eTVD）等也在现场首次亮相。

明基发布7款投影机新品

7月20日，明基（BenQ）推出7款数字投影机新品，包括商务便携式机种PB2245，商住两用型机种PB6115/PB6215，教育专用型机种PB8145/PB8245/PB8255及专业家用型机种PE8700等。以上7款产品，覆盖了各个应用领域，使明基的投影机产品线更为完整。据来自Techno system research的报告显示，2003年明基投影机量产能力约12.5万台，预估2004年将增长220%，达40万台。

盈通镭龙RX800 XT PE显卡上市



近日，盈通基于ATI R420芯片的最高档显示卡——镭龙RX800 XT PE（白金版）上市。该产品采用ATI R420显示芯片，拥有16条像素渲染管线，核心和显存频率高达520/1120MHz，采用容量为256MB的256bit三星DDR3显

《行政许可法》颁布，——文化部将加大对网络内容的管理

■本刊记者 司马平安

2004年7月1日，中国第一部《行政许可法》开始实施。在此之前，我国在行政许可方面存在的主要问题是：法律中对行政许可设定权的行使主体未予明确，导致需要行政许可的范围过大；行政许可的实施主体也未予明确，各类行政机关甚至非行政机关的社会组织也去实施行政许可的管理活动；更主要的是，关于行政许可的规定散见于各种规范性文件之中，没能集中体现行政许可的时代精神和行政许可的理念，使行政许可的规范仅仅成为行政机关便于进行行政管理的依据，而没能成为一部限制行政机关权力、保障人权的法律。本次《行政许可法》的颁布明确了各行政机关对于相关行业的管理范围，其中有关网络内容方面的问题引起了本刊记者的注意。因为网络作为一个新兴行业，管理从属的问题从未明确，而由于其内容涉猎广泛，多头管理的现象一直存在。今天我们终于看到《中华人民共和国行政许可法》第三十条明确规定这一方兴未艾的行业将由文化部主管。而文化部也依据其中的有关规定以及相关法律、行政法规和国务院决定的规定，在文化部官方网站首页公布的公告分别为《文化部办公厅关于受理行政许可申请和送达行政许可决定有关事宜的公告》、《文化部办公厅关于文化部实施的行政许可有关事项的公告》。其中，在第十三项"互联网文化单位进口互联网文化产品内容审查"，特别以进口网络游戏内容审查为例，详细列出了"需要提交的材料目录"。除此之外，文化部也对"娱乐场所增加或者变更游戏机机型、机种、电路板核准"、"设立互联网上网服务营业场所经营单位审批"、"申请设立经营性互联网文化单位的审批"等相关审批依据、条件、程序、需要提交的材料目录等做了明文规定。为更好地了解我国目前网络发展的现状及未来，本刊记者找到了文化部市场司副司长庹祖海先生。他对中国互联网的发展充满信心，并指出第二届中国国际网络文化博览会将成为中国网络文化市场的前沿阵地。良好的网络文化内容将在网博会的平台上展现。

存，带宽35.8GB/s，并集成ATI Rage Theater芯片，具有高质量的VIVO功能。**市场参考价：4699元。**

矽霸电子推出移动存储办公解决方案

近日，矽霸电子推出了一套移动办公解决方案。该方案整合了个人资讯中心、时间管理中心、通讯管理中心三大内容，并固化在移动硬盘上；具有绿色浏览器，可屏蔽弹出的广告，并保护浏览信息不在PC上留下记录；支持POP、WEB邮箱管理，还可群发短信。



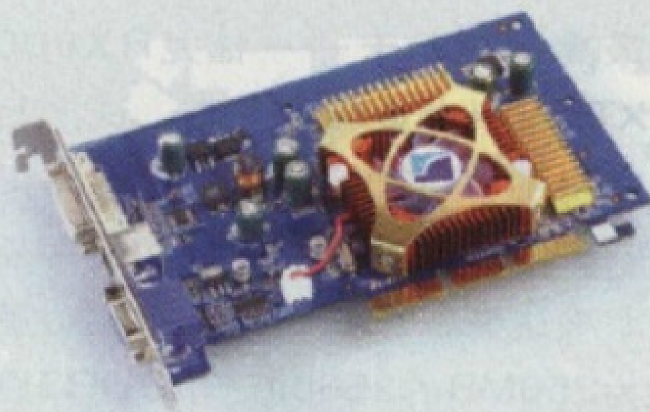
昂达推出闪电9560显卡

近日，昂达推出闪电9560显卡。该产品基于GeForceFX 5600芯片，采用三星4纳秒显存，规格为128MB/128bit，核心/显存频率为325/500MHz。**市场参考价：699元。**

丹丁推出MP3DX6彩屏系列



近日，丹丁推出彩屏系列MP3DX6。该产品采用4096色130×160像素的CSTN彩屏，显示屏占正面机身面积的90%，可自定义不同状态的画面，具有游戏、电话簿、文本阅读、秒表、计算器等功能，支持MP3、WMA、OGG格式文件。录音方式采用MP3直接编码，支持语音录音、线路输入录音、同步录音；FM频率支持76～108MHz范围的接收，并可同步FM录音。另外，还具有TTS文本朗读功能；内置锂电池可保持15小时播放。



青云推出FX5200X显卡

近日，青云科技推出具有加速功能的FX5200X显示卡。该卡采用6层PCB板设计，配备128bit/3.3ns显存，并在驱动程序中附有超频软件，供用户调整显存频率，以获得更好的游戏效果。据称，该显卡超频后的性能甚至超过某些配备128M显存的FX5700LE，而价格则与普通FX5200显卡相当。

佑泰“炫”机箱套包登场



近日，深圳佑泰推出包括机箱、电源、键盘、鼠标和音箱5件外设的ATX-G8020C“炫”机箱套包。箱体表面采用模具工艺及烤漆设备技术，机箱全部采用SECC优质镀锌钢板，具有防锈、防腐蚀、美观协调、导电性能良好等特点，且能防止处理器和各种配件的集成电路受静电损伤。两边侧板采用大帽免工具螺丝设计，方便拆卸，含4光驱和7硬盘的安装结构。**市场参考价：660元。**

精英推出PM800-M2新品主板

精英电脑近日推出一款全整合主板——PM800-M2。该产品采用VIA PM800＋VT8237芯片组，支持Intel Prescott核心P4和赛扬处理器、超线程技术、800/533/400MHz前端总线以及DDR400/333/266内存；系统最大内存可扩充到2GB。采用“FastStream64”内存加速技术，集成S3的Unichrome Pro显示核心，支持DirectX 9.0。**市场参考价：550元。**

OKBuddy携手李阳“疯狂英语”

日前，即时通讯软件商——韩国OKBuddy公司与语言培训品牌“李阳疯

北京市发改委公开征集促进高新产业及现代制造业发展的重点项目及政策建议

■本刊记者 司马平安

2004年7月，北京市发改委宣布，从7月开始，凡是在京或拟在京注册的企业和其他经济组织的项目都可以通过“投资北京”平台，向北京市发改委进行重点企业项目的申报；各界社会人士也可通过该公司为北京地区产业发展出谋划策。此次拟征集项目的重点领域包括电子信息、生物工程与新医药、生物农业、汽车零部件、先进装备制造，其中尤以软件和汽车电子产业为重中之重。发改委进行评选后将对优秀建议提供者给予象征性的奖金。

据悉，此类征集在北京尚属首例。据北京市发改委财政金融处处长谢建华透露，“我市发改委将对所征集的项目进行筛选和评审，入选项目将被纳入北京地区产业项目储备库，并通过‘投资北京’平台，采取多种方式向国内外投资者进行市场推介。对北京地区产业推动有示范效应的项目，市发改委将采取风险投资、投入跟进资金、贷款贴息、协助发行资金信托计划、协调担保等措施予以扶助支持。”

“这是为了进一步优化首都产业布局，引导政府和社会投资从目前占55%的房地产业向高新技术产业、现代制造业等有更大发展潜力的产业转移。”谢建华还表示，“这也是年初市发改委确定的2004年全年工作的重点，即实现固定资产投资从房地产产业向高新技术及现代制造业转移，同时转变政府资金投入形式。”

狂英语”达成战略合作协议，正式宣告进入中国教育领域。李阳将使用OKBuddy视频通讯技术，定制自己的视频课堂，把英语教育提升到一个全新的网络互动境界。同时，OKBuddy在其官方网站还将开设“李阳疯狂英语”专区，为会员提供更加丰富多彩的网络视讯内容。

华硕科技A3N笔记本电脑上市



近日，华硕正式推出一款配有内置35万像素摄像头，采用迅驰二代Dothan处理器的笔记本电脑——A3N。该产品内建VGA摄像头和麦克风。另外，采用了Power 4 Gear节电、ADTD II动态散热等多种华硕专利技术，可结合软件控制CPU、芯片组和硬盘的性能，调整笔记本工作状态，使电池使用时间延长20%～50%，以保障其发挥出更高效能。

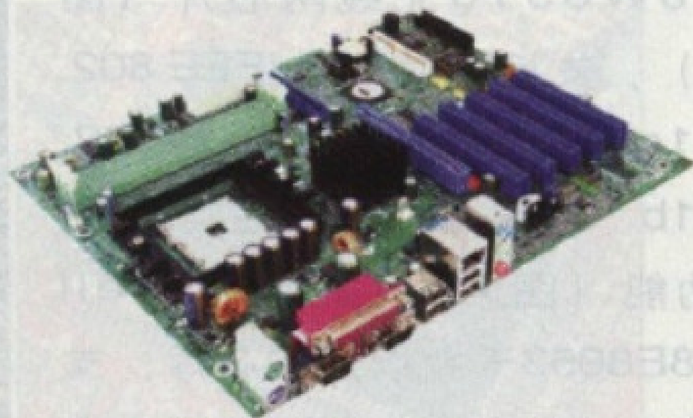
降价与促销

微软推出暑期促销活动



7月10日～8月31日，凡购买“光学极动套装”，均可获赠价值99元的大尺寸布质鼠标垫1个。“光学极动套装”由微软的灵巧键盘和光学极动鲨组成。灵巧键盘具有防水设计；光学极动鲨是一款游戏专用鼠标，采用与IE4.0相同的处理芯片，具有6000次/秒的扫描速度。此次赠送的布垫有3个主要特点：尺寸巨大，表面细腻，纯黑色表面。**市场参考价：249元。**

AMD、VIA和七彩虹联手举办暑期促销活动



7月15日～9月15日，七彩虹、AMD和VIA联合举办以“珠联璧合”为主题的K8平台推广抽奖活动。活动期间，凡购买七彩虹“飞龙战士”C.K8T800、C.KT600-R、C.KT400A这3款基于VIA KT系列芯片组的主板，即可获得刮刮卡1张，有机会赢取盒装的AMD Athlon 64处理器1颗。

联宝开展笔记本促销活动

暑假期间，联宝讯通面向学生市场展开笔记本电脑促销活动。“超视”、“超显”和“超凡”3款产品促销价，分别为8888元、9488元和7588元。其中“超视”具有宽屏、轻薄等特点；“超显”采用迅驰技术，具有64MB的独立显存，主要面向热衷于游戏的玩家；“超凡”则适合替代台式机。3款机型均承诺100天内无条件换货；随机赠送“瑞星杀毒”、“新东方学英语”等6种正版软件，并享受3折价格购买网络电话、迷你卡拉OK等优惠。

讯宜暑期促销活动



近日，ORBBIT讯宜8× DVD-DUAL刻录机零售价降低100元，699元就能买到8速、双格式、“钛钢”机芯的DVD刻录机，同时还可获得价值299元的联想（罗技代工）无线键盘鼠标套装。

一句话新闻

■近日，连邦与上海商策科技签约，连邦成为“销遥行”销售管理软件的中国金牌代理。

■7月19日，Lindows公司宣布与微软就商标权侵权诉讼达成协议，微软将向Lindows公司支付2000万美元，Lindows则将停止使用“Lindows”，更名为“Linspire”。

■7月20日，中国证监会网站表示比尔与梅林达·盖茨基金会已获得中国政府批准，加入“合格境外机构投资者”（QFII）计划。

■7月20日，中国铁通在全国范围内正式启用新的企业标识，同时原定于7月26日举行的挂牌仪式也被推迟到8月初。

金山毒霸® 病毒预报

8月17日，“洪水DDOS”（Win32.Worm.Flood.wimmtr）病毒将发作， 威胁级别达3级。该病毒可通过共享目录、mIRC以及MyDoom留下的后门进行传播，并在成功感染的主机上留下后门。该病毒会对随机生成的IP地址进行攻击，对网络服务进行DOS攻击。

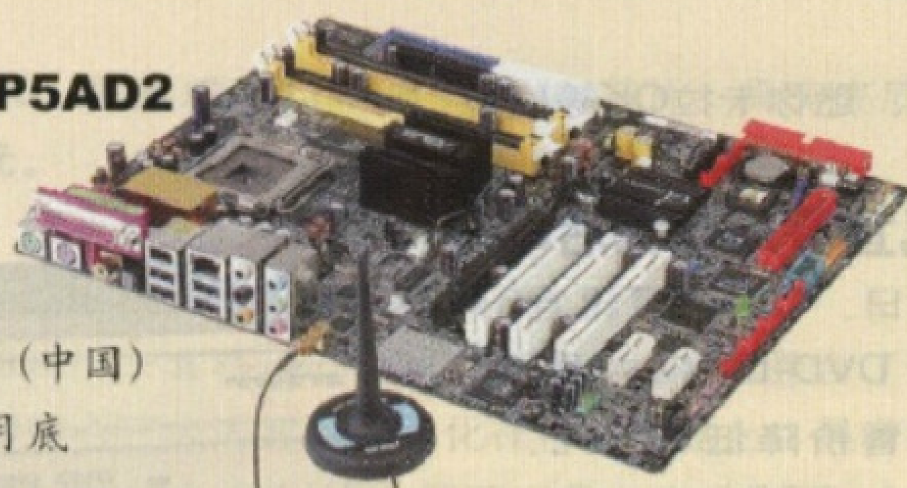
8月19日，“蜜蜂大盗7”（Win32.Troj.bee）将发作， 威胁级别达3级。该病毒是一款信息窃取、远程监控木马病毒，能检测到防火墙并将其关闭；采用了“过滤装置”，主要盗取各种网络游戏和即时通信软件密码及相关信息。用户无论以何种方式输入密码，都难逃脱该木马的“眼睛”。

8月23日，“种族隔离”（Worm.Apart）病毒将发作， 威胁级别达3级。该蠕虫病毒主要通过IRC或网络共享进行传播。病毒运行后，会通过WNetEnumCachedPasswords函数，偷取被感染机器缓存中的密码和相关信息。同时，窃取用户机器上MSN的密码。另外，它还会扫描指定IP地址的机器并对其进行DOS攻击。

8月26日，“山德机器变种mz”（Win32.Troj.SdBot.mz）将发作， 威胁级别达2级。该病毒自带一个较长的密码表，能对局域网上的计算机进行暴力破解，成功后会将自身拷贝到系统目录，利用其设置的后门，等待攻击者完全控制该机。另外，该病毒会以被控机器为据点，向局域网内的其他计算机发动攻击。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。

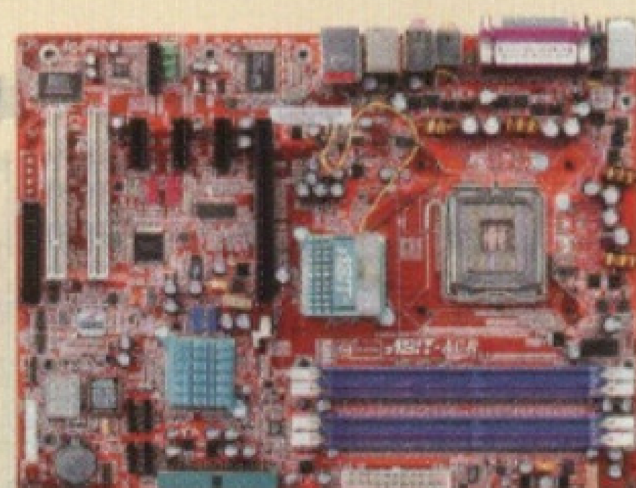
华硕P5AD2



厂商： 华硕电脑（中国）
上市： 2004年7月底
售价： 2988元
附件： 说明书、WinDVD Suite光盘（包含WinDVD5、WinDVD Creator2、Winrip2）、驱动光盘、无线网设置说明书、无线AP、机箱挡板、串行硬盘数据线10根、串行硬盘电源线4根、COM扩展线1根、1394/USB/串行ATA扩展板各1、IDE线3根、软驱线1根
推荐： 高端DIY爱好者及工作站/入门级服务器用户
咨询电话： 800-820-6655

炫目度：
口水度：
性价比：

升技AG8-GURU



厂商： 升技电脑（Abit）
上市： 2004年7月底
售价： 约1500元
附件： RAID驱动软盘、驱动及软件光盘、跳线设定图、产品三包卡、说明书、多语言快速安装指南、英文软件说明书、机箱挡板、串行硬盘数据线/电源线各2根、IDE/软驱数据线各1根、1394+USB扩展板1个
推荐： 喜欢尝新、注重性价比的DIY用户
咨询电话： 010-65179100

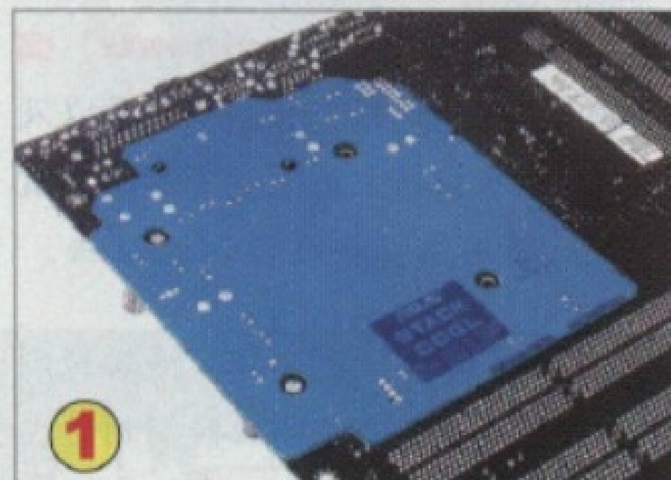
炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

PCI-E总线架构的新鲜血液

——华硕P5AD2和升技AG8-GURU主板

6月21日，Intel正式发布支持PCI-E总线的i915G/P、i925X北桥+ICH6系列芯片组，观望已久的主板厂商迅速响应。我们上期已详细评测了Intel的官方套件，现在再来看看主板大厂的相关产品。

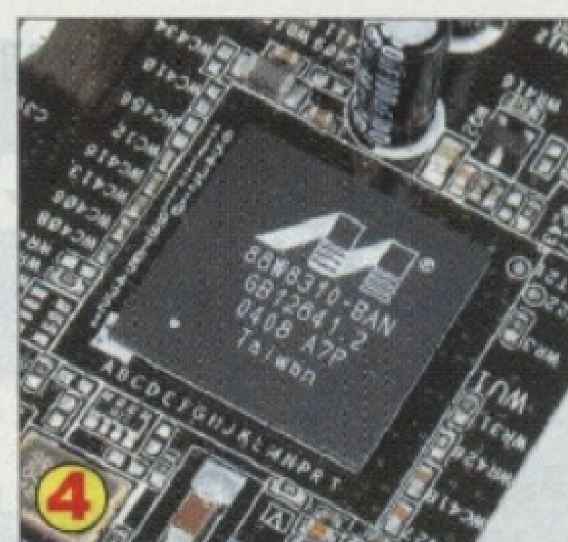


华硕P5AD2 Premium（以下简称P5AD2）是一款采用i925X+ICH6R芯片的超豪华主板，这从它沉甸甸的包装盒和令人眼花缭乱的附件中即可见一斑。目前华硕采用i925X芯片组的产品除这款高级版外，还包括一款P5AD2豪华版（Deluxe），它们均支持DDR2-600规格及ICC内存校验，这次送测的高级版比豪华版多了对千兆以太网和IEEE 1394b（800Mb/s）的支持。

P5AD2采用ATX黑色PCB板，做工极其精良。针对LGA775接口装卸风扇时主板受力较大容易弯曲的情况，它在背面安装了一块加强板，使相应部位比一般产品厚实得多（图1）；北桥散热片没有焊死，揭开后能看到i925X北桥芯片的真面目（图2）；板载8个串行ATA接口，还可通过扩展板外接2个，板载SiI3114芯片提供了4个额外的串行ATA接口，支持RAID 0、1、0+1和RAID 5这4种SATA磁盘阵列；TI的TSB82AA2是目前唯一支持IEEE 1394b规范的板载芯片，传输速率达800Mb/s，支持3个IEEE 1394接口，是目前板载IEEE 1394芯片中的最强产品，成本不菲（图3）；ITE的IT8212F芯片支持2组ATA/133通道，每组可挂接2个IDE设备，支持RAID 0、1和0+1这3种IDE磁盘阵列；Marvell 88W8310无线网芯片（图4），支持54Mb/s的IEEE 802.11g无线协议，向下兼容802.11b，可通过外接天线实现AP功能（图5）；2个Marvell 88E8053千兆以太网芯片，支持华硕独家AI NET2技术。它的音效Codec芯片采用CMI9880，支持8声道输出，配合ICH6R可实现HD Audio功能，并提供了光纤输出及同轴缆线。

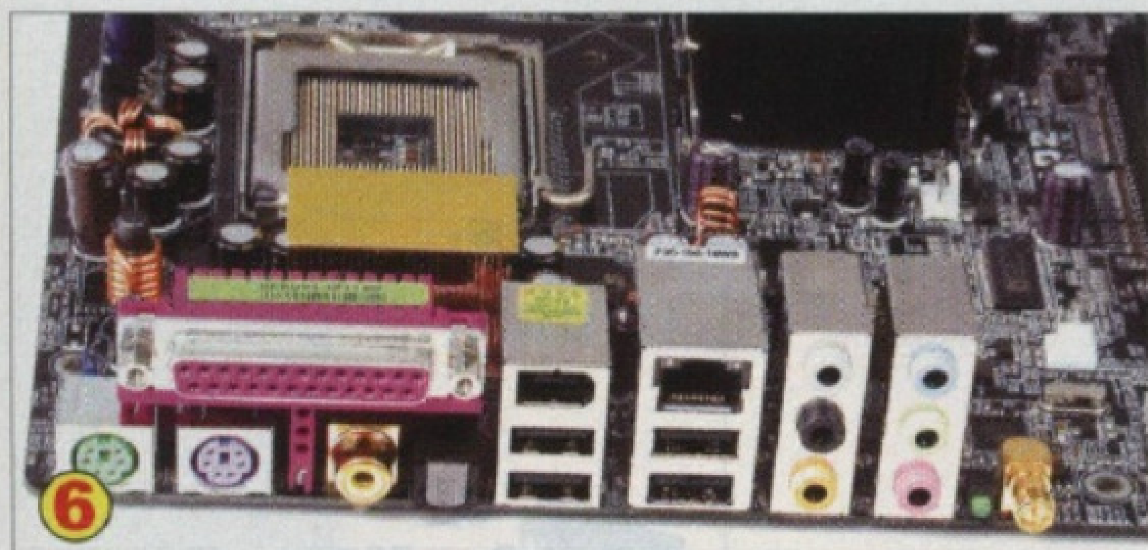








接口方面，P5AD2板载8个串行ATA、3组IDE、1组软驱接口、4条DDR2、3条PCI、2条PCI-E X1、1条PCI-E X16接口；背板包括1个并口、2个PS/2、4个USB、1个网卡接口、1个天线接口



及带光纤输出的8声道音频接口（图6）。板载接口远未达到这款主板的极限，通过外部接口可获得强大的扩展性能。P5AD2应用了华硕独家的AI Proactive技术，包含AI NOS、AI NET2、WiFi-g、Stack Cool四部分：AI NOS可实时超频系统；AI NET2支持开机立即报告网络状态；WiFi-g支持IEEE 802.11g无线传输；Stack Cool是免风扇冷却系统（图7）。此外，华硕还为这款主板加入了许多附加功能，如CrashFree BIOS 2、Q-Fan2、Post Reporter、Multi-language BIOS、MyLogo2。从配置上说，P5AD2是目前桌面PC主板中无可争议的王者。

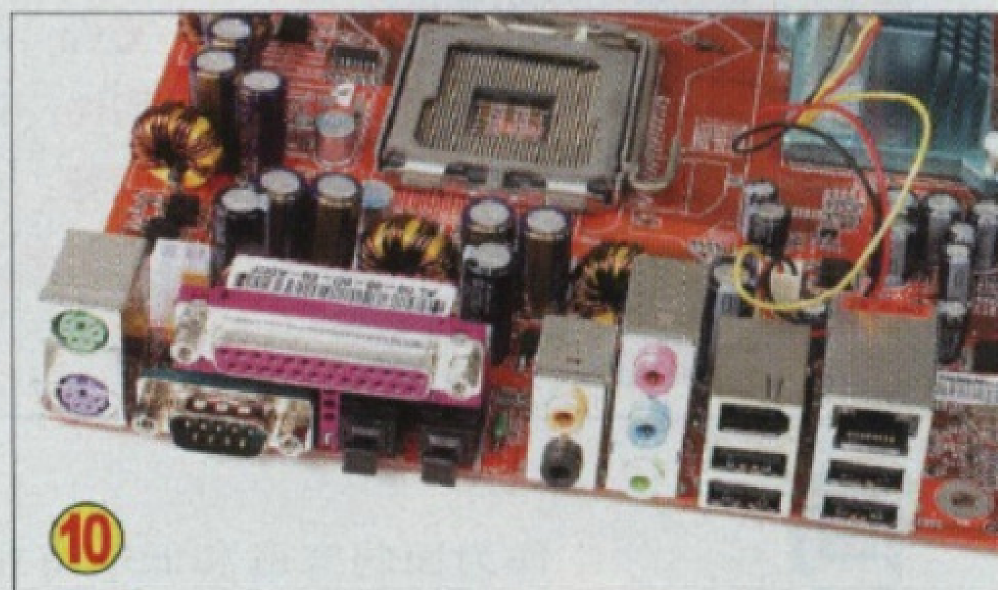


与豪华的P5AD2相比，升技的915主板AG8-GURU（以下简称AG8）就显得朴素实用多了。升技主板上"GURU"的后缀编号代表其具有Windows下的实时超频、BIOS更新、硬件监控、e-service等技术，简单易用、功能强大。AG8包装盒中里的附件根据不同类型分装在2个纸盒中，非常整洁。

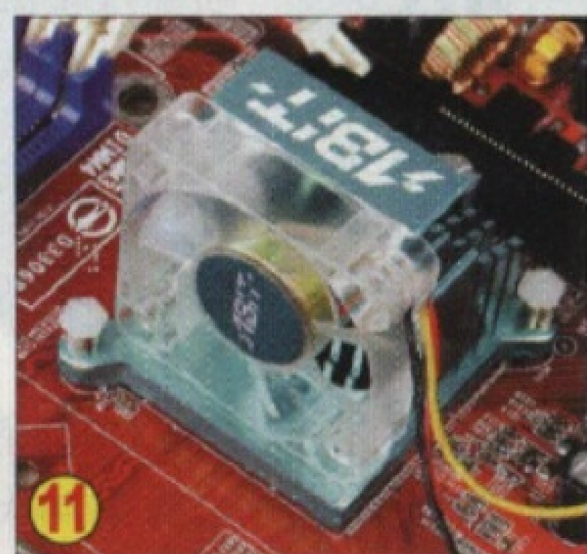




AG8采用ATX砖红色PCB板，i915P（图8）+ICH6R的南北桥芯片。它板载RTL8110S-32千兆以太网芯片，支持网络唤醒等完整功能（图9）；ALC658音效芯片支持AC'97 2.3规范，信噪比高达100dB；通过集成TI TSB43AB23芯片支持2个IEEE 1394a输出；板上提供4个串行ATA、4根DDR槽、1组IDE和1组软驱接口、2条PCI、3条PCI-E X1和1个PCI-E X16接口；背板包括1个LPT、2个PS/2、4个USB、1个Lan带光纤输出的6声道音频接口（图10）；竖置的北桥散热风扇很有特色（图11）。



性能测试方面，我们采用了与上期评测报告相近的软硬件平台，驱动、操作系统设置完全相同，硬件除主板外只是将显卡更换成讯景（XFX）的5750（GeForce PCX5750芯片，板载128MB/128位三星4ns显存，核心/显存频率为425/500MHz），CPU统一采用P4 560（3.6GHz）。



测试成绩表

测试软件	项目	升技AG8	华硕P5AD2	Intel D925XCV
WCPUID	CPU实际频率（MHz）	3668.76	3641.28	N/A
CC Winstone 2004 1.0	整体得分	33.9	34.2	34.1
Business Winstone 2004 1.0	整体得分	26.6	28.1	28.7
SiSoft Sandra Pro 2004.10.9.89	Dhrystone ALU（MIPS）	10240	10141	11065
	Whetstone FPU/iSSE2（MFLOPS）	3737/7240	3769/7322	4063/7412
	Integer iSSE2（it/s）	25954	25714	26752
	Float iSSE2（it/s）	34805	34573	38154
	文件系统（kB/s）	33504	33724	37985
	整数内存带宽（MB/s）	4699	5002	4785
	浮点内存带宽（MB/s）	4701	5001	4774
PCMark04 v1.1.0	PCMark	5066	5227	5144
HD Tach v2.70	平均读速度（MB/s）	48.7	49.2	48.9
	平均写速度（MB/s）	N/A	N/A	22.1
	整体寻道时间（ms）	13.5	14.7	13.6
WinBench 99 2.0	商业磁盘性能（kB/s）	18900	18300	18900
	高端磁盘性能（kB/s）	60100	56700	55600
DivX5.05	3000帧视频编码（fps）	36.18	36.19	33.05
Lame3.97	MP3编码（秒）	32	32	31
Super π	104万位运算（秒）	37	37	38
QuakeIII 1.32，fps	Fastest	486.3	518.7	580.6
	HQ1600X1200	133.3	136.6	250.4
3DMark2001 SE v330	默认测试	13013	13538	17269
	1600X1200 4XFSAA	3481	3511	7051
3DMark03 v3.4.0	默认测试	3148	3228	5735
Aquamark3	默认测试（fps）	24.592	24.793	39.485
	1600X1200 Highest（fps）	7.88	7.91	14.23



工程师点评

华硕P5AD2是一款令人惊叹的主板，做工、性能、功能均无可挑剔，目前桌面PC上应用的先进技术几乎都能在上面实现。升技AG8是升技基于i915P芯片组的首款产品，它支持目前的DDR内存，注重实用性，用料扎实、表现稳定，是DIY用户的理想选择。总体来看，由于刚刚上市，目前基于i915G/P、i925X芯片组的主板尚处在非常高的价位，和它们的前辈产品对比时更容易发现这点。



厂商： 爱普生（中国）
上市： 2004年6月底
售价： 780元
附件： 驱动光盘
推荐： 多功能经济型家庭用户
咨询电话： 800-810-9977

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

高性价比的延续——爱普生C65喷墨打印机

作为面向家庭和低端商业用户的喷墨打印机，爱普生的STYLUS C系列颇受用户欢迎，去年9月推出的C63在打印速度、墨水特性及成本控制上都有独到之处。而爱普生近期推出的C65无论性能指标还是实际表现都和前者非常相似，可看作C63的升级版本。

C65的外观和C65几乎完全相同，机身采用大量曲线，乳白色和黑色相搭配，显得时尚大气。机身上方的3个按键集成所有功能，操控非常简单。这款打印机提供了并口和USB两种接口，后者使用起来更为方便。

技术指标方面，C65较C63仅有非常微小的改变：功耗下降了4W（约12W，ISO10561信件模式）；打印速度有轻微变化，4×6寸照片（照片模式）速度由119秒减少为118秒，8×10寸照片（照片模式）速度由260秒增加到285秒。其他方面两者相当：采用CMYK四色分体墨盒，软件优化打印精度可达5760dpi，墨滴大小4微微升；黑色打印头配备90个喷嘴，彩色各29个喷嘴。

C65的墨盒配备为1黑3彩：T0461（黑）/T0472（青）/T0473（品红）/T0474（黄），黑墨盒售价83元，彩墨盒55元/个。爱普生的标称值为黑墨盒可打印540页黑色样张（A4、360dpi、ISO10561信件、3.5%覆盖率），而彩色墨盒可打印250页彩色样张（A4、360dpi、每色5%，总计15%覆盖率）。换算墨盒成本，黑白打印每张0.15元，彩色为0.66元（3色综合成本），独立墨盒设计可在很大程度上降低耗材成本。


DURABrite INK技术及墨盒

C65采用“恒彩防水耐光墨”（DURABrite INK，属于颜料墨），特点是防渗墨、防氧化和防水性好。在普通纸上，由于防渗墨特性，C65打印文本能保持清晰，特别是小字体状况下更为明显，防氧化特性对图片的长期保存有重要意义，标称防褪色时间长达60～70年，虽无法实际证实，但至少反映出爱普生的信心。

在实际打印测试中，C65的打印速度（文档部分）依然表现出较高水平，但相对C63没有明显提升。考虑到用户打印照片的实际情况，与之前C63的评测不同，这次我们采用10cm×15cm尺寸照片纸进行测试（打印机支持4×6英寸、10cm×15cm无边距打印），在最高精度下，C65打印这种照片需5分多钟，并不很理想；我们也进行了A4画幅的照片打印，耗时726秒，显然用户需要耐心等待。

测试项目	黑白文档首页输出	黑白文档平均输出	彩色文档首页输出	彩色文档平均输出	1200dpi相片	720dpi样张	300dpi相片
普通模式	29秒	23.9秒/张	76秒	57秒/张	/	/	/
精细模式	41秒	39秒/张	102秒	90秒/张	345秒	345秒	344秒

注： 表格中相片尺寸为10cm×15cm。

虽然采用独立黑色墨盒，但C65在普通模式下打印出的文本墨迹显得比较淡，边缘有轻微毛刺，精细模式下打印质量有一定改善；双面文本打印效果很好，完全没有渗墨现象，打印样张在水中浸泡后对字迹影响不大。C65在爱普生高光相片纸上的打印件色彩尚可，层次一般，但防水性能的确不错，考虑到该产品的定位，效果尚可接受。

C65的软件配置较为丰富，它提供了EPSON自己开发的PhotoQuicker 3.5（照片打印工具）、Print Image Framer Tool 2.1（魔版打印工具）、Print Image Framer Designer 2.1（打印模版制作工具）及Web-To-Page（网页打印工具）。



工程师点评

作为STYLUS C63的升级产品，C65并没有实质性的技术改变，较高的性价比和恒彩防水耐光墨的特性应该是其最吸引人之处，是一款比较适合普通家庭用户的喷墨打印产品。



厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2004年7月
售价： 1390元
附件： 随机软件光盘，其他不详（样品）
推荐： 愿意抢先体验高速DVD刻录的高端用户
咨询电话： 0512-68095919

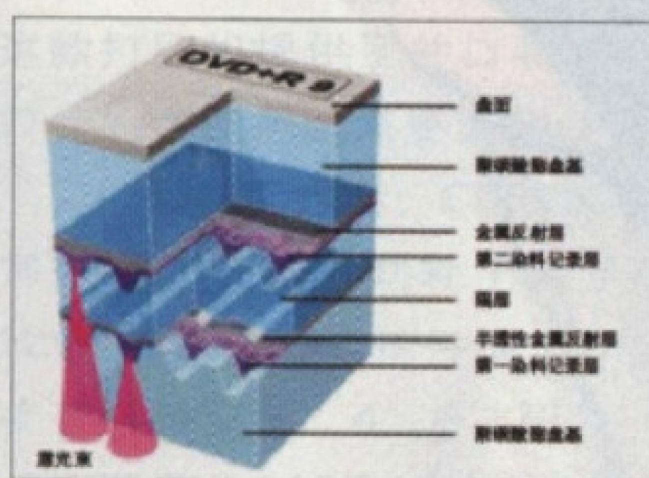
炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

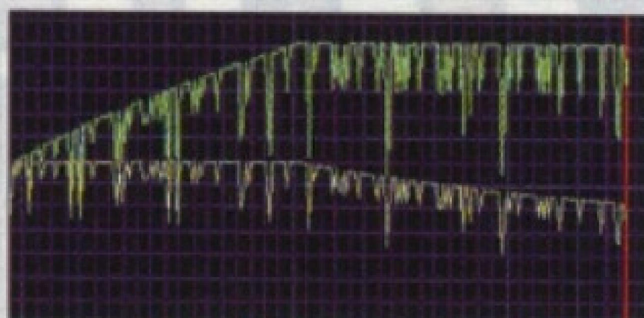
体验DVD极速刻录——明基16×DVD+RW

相对较早推出的DVD-RW、DVD+RW在兼容性、易用性和整体速度上都有一定优势。由于DVD-RW在线速旋转（CLV）、低频锁轨（LF-Wobble）及LPP相对位置侦测机制上的限制，难以提升至高倍速（目前仅为8×），这让DVD+RW有机可乘。明基的DW1600是最早在国内上市的16×DVD+RW刻录机，也是目前DVD+R标称刻录速度最快的产品。

除具备16×DVD+R刻录速度外，DW1600还支持Double Layer双层刻录技术。DVD电影爱好者一定熟知"D5碟"与"D9碟"，"D9碟"即单面双层DVD盘片，其容量高达8.54GB。高容量不仅能带来高品质的影音享受，对海量数据存储同样具有很强的诱惑力。不过，目前双层DVD刻录速度还比较慢（DW1600最高支持2.4×），且相关盘片暂时还不容易在国内市场买到。


DVD+R Double Layer双层盘片原理

普通刻录机在刻录前会读取盘片信息，然后调整激光参数，以便用最合适的功率进行写操作，其局限性在于当遇到质量不佳的盘片时，盘片不同部位品质有差异，很可能会造成刻录失败。明基DW1600具备WOPC II（Walking Optimal Power Calibration）技术，它能动态观察盘片品质，实时调整激光头功率，从而保证刻录成功，而BLER OPC（WOPC II的子技术）则用于进一步加强盘片末端的写入稳定性。


从Nero CD-DVD Speed的测试曲线看，由于WOPC II动态调整激光头功率对速度略有影响，因此刻录曲线有些波动。

DW1600的外观线条简洁，送测样品生产日期为2004年6月，产地为马来西亚。我们使用明基提供的飞利浦16×DVD+R刻录盘进行测试，最新版的NERO（6.3.1.17）已能支持16×DVD+R刻录。DW1600在刻录中的表现相当稳定，不过发热量比较高，使用时需注意保持良好的散热环境。用16×刻录一张容量为4351MB的DVD+R光盘，DW1600仅耗时6分08秒，这个速度完全能满足日常需要（目前CD-RW刻录机以52×刻700MB的CD-R尚需3分钟左右）。当然，目前高速盘片的价格还比较贵，而且在国内市场不容易买到。



Q-Video 2.0

DW1600附带提供包括"一指录"Q-Video 2.0、Book Type Management及SONIC RecordNOW！等数款软件。Q-Video能帮助用户即时刻录DV/TV/AV输入的视频数据，虽然它没有强大的视频编辑功能，但很适合那些仅需要简单录制视频DVD的用户；和早期版本相比，2.0版的Q-Video加入了对电视节目及AV输入的支持，稳定性也有提高。Book Type Management主要用于解决盘片兼容性问题，它能将DVD+R/RW标识为DVD-ROM，以便普通DVD光驱识别，而SONIC RecordNOW！与SONIC DLA则提供了简单易用的刻录功能。



工程师点评

就目前的技术来说，16×DVD刻录已很接近这类产品的速度极限，而以往我们花费半小时才能完成的DVD刻录工作，现在只需几分钟即可完成，DVD存储的刻录速度已不再是问题。但另一方面，高速DVD刻录盘片的极度匮乏与高价，也使得高速DVD刻录机暂时很难发挥最佳性能，这种尴尬状况在高速CD-RW刻录机普及之初也碰到过；相信随着时间的推移，这个问题会在DVD驱动器和盘片厂商的共同努力下逐渐得到解决。



厂商： Datum（丹丁）/昂达机构（中国区总代理）
上市： 2004年7月
售价： 999/1299元（128/256MB）
附件： 用户手册、保修卡、驱动及软件光盘、USB数据兼充电线、挂绳一体式耳塞
推荐： 时尚一族，特别是喜欢数码音乐产品的女性玩家
咨询电话： 010-62105383

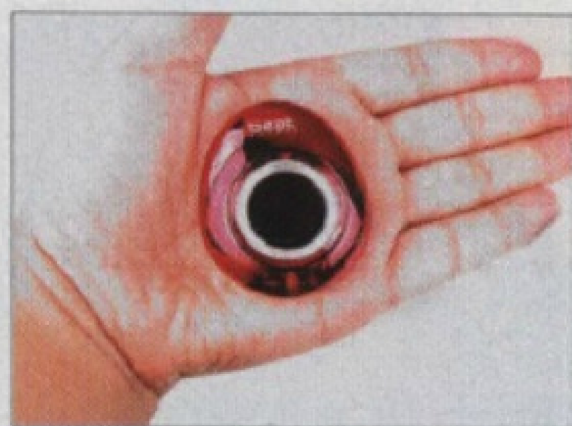
炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 电子土豆

靓丽彩蛋——丹丁DX-8彩屏MP3

录音、复读、多彩背光、FM收音机、WMA支持、MP3直录、单词表、FM发射、内置摄像头……就像时下流行的彩屏和弦摄像头手机那样，当MP3播放器在基本功能上都很难玩出花样时，针对特定目标用户加入的特别元素便成了突破口。如今功能完备的大块头彩屏MP3早已不鲜见（一些产品甚至能播放视频），而Datum近期推出的彩屏MP3则走了另一条简洁唯美的路线。

这款Datum DX-8的产地为韩国，圆润的机身呈近似于水滴的椭圆形，尺寸为53mm（长）×45mm（宽）×17mm（厚），仅重25g，握在手里显得乖巧可爱，就像一枚小“彩蛋”。其正面采用烤漆工艺，呈现出金属光泽的镜面效果（但也容易沾上指纹），背面采用光滑的乳白色塑料材质，整体做工很精细。它的耳塞与挂绳采用一体化设计，加上彩色液晶屏可显示照片，挂在胸前可算是一件非常漂亮的饰物。DX-8有4种颜色（红、蓝、白、黑）可供选择，以后还会提供各种颜色的彩壳以备更换。



掌中“彩蛋”

相对于时尚靓丽的外观，DX-8的功能较为简洁，只具备MP3播放（支持VBR编码）、ID3信息显示（支持中文歌曲名）及5种预置均衡模式（普通、流行、现场、古典和摇滚），没有提供录音、FM收音等功能，也不支持WMA。它的功能键分布在机身侧面下方，分别是播放/暂停、停止/关机、模式（菜单）、快进/音量+和后退/音量-，由于采用简洁的图标式菜单，操作起来很容易上手。调节音量时需先用“模式”键切换控制状态，略为不便。DX-8的菜单里提供了简繁体中文、英文、日文、俄语、朝鲜语等多种语言选择，但送测样机（Firmware版本1.02，可升级）只有英文选项能发挥作用，希望后继产品能加以改进。

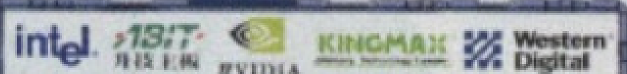
DX-8采用了4096色的STN液晶屏（每行可显示12个英文或6个中文字符），有趣的是按住“模式”键可将屏幕显示翻转180度，以照顾不同操作习惯（比如挂在胸前时），非常贴心。它在播放时显示的信息很丰富，包括歌曲数目、文件名/歌曲名、歌曲比特率/采样频率、音量、播放时间、循环模式、EQ均衡状态、电量等。

这款产品的一大特色便是能显示彩色照片（机身内也自带图库），通过它自带的Logo转换软件把图片转成特定格式，传到MP3中，播放歌曲时就能在LCD上显示照片了（可同时上传多张照片，每换一首歌便切换一张）。它的屏幕色彩数虽然不很高，但小屏幕下的彩色照片显示效果还不错。



Logo转换软件

DX-8采用2.5mm的迷你耳机接口，该接口同时是USB传输口，也可通过USB线为其内置锂电池充电，标称播放时间为16小时，实测约14小时（关闭背光）。附带的耳塞音质一般，人声和低音表现尚可，高音有所欠缺，整体感觉解析度不够高，音域显得窄了一些；更换为较高级的耳塞应该会有更好表现，但需添加2.5mm→3.5mm标准耳机接口的转接线，不很方便。它的USB接口为1.1规格，WinMe/2000/XP下能自动当做闪盘设备识别，往DX-8内上传102MB的MP3文件用时5分10秒，平均约337kB/s，速度一般。



工程师点评

这是一款用户指向性非常明确的产品，尽管功能不算丰富，但漂亮时尚的外观、精细的做工和特色的彩屏应当能吸引许多女性玩家。把自己（或家人、朋友）的电子照片挂在胸前逛街，想必回头率会大大提高。



厂商： 洪恩教育科技有限公司
上市： 2004年7月
售价： 127元
附件： 配套教材、用户反馈卡
推荐： 电脑初级用户
咨询电话： 010-62634069

炫目度： 👁👁👁
口水度： 😋😋😋
性价比： 羊羊羊羊

晶合实验室 别理我

轻轻松松学电脑——开天辟地4

教育软件一直是国产软件的中坚力量，而洪恩教育科技有限公司的产品在该领域有着传统的优势，其《开天辟地》、《万事无忧》、《畅通无阻》等系列软件在内容编制和易用性上都可圈可点。

送测的产品为《开天辟地4》，包括8张光盘以及一本配套教材，售价127元。洪恩同时还提供了10张光盘+3本教材的超值版（增加图形图像篇与编程入门篇）以及10张光盘+1本教材的VCD版。多样的组合形式给用户不同的选择，而其售价也较为合理。软件没有任何加密，甚至不需要注册码。

《开天辟地4》在吸收用户反馈意见的基础上对老版本内容进行了更新，以适应新的变化。这在测试中表现得非常明显，让我们感觉到其内容并不过时，"所学"能对应有"所用"。软件针对那些没有任何电脑使用经验的用户，因此易用性被放在相当重要的地位，实际上它在这一点上做得非常好，甚至不需安装就可以开始学习，我们唯一要做的就是把光盘放进光驱里，缺省设置下（主要指系统"光盘自动运行"选项保持开启）软件会自动运行。运行过程中，用户可控制的选项并不多，教学进行过程中能够选择章节以及前进后退（章节内部不同内容间），可以在小范围内调节解说音量。从易用性来评价，这是一款相当成功的傻瓜软件。


基础入门篇界面

《开天辟地4》内容较为丰富，8张光盘覆盖了七大内容，分别是"基础入门篇"、"网上冲浪篇"、"电脑急救与系统安装盘篇"、"Windows XP操作系统篇"、"家庭数码应用篇"、"办公软件篇"以及"全面精通Windows 2000"。软件的教学形式主要包括动画和视频（语音），直观易懂，由于属于即时读取光盘的方式，在使用过程中或许会碰到光驱读取不畅的现象，这时最好耐心等待，否则容易造成软件无响应。《开天辟地4》录制的视频都有较高分辨率（如700×572），在不同教学场景采用不同的帧数和压缩方式，既保证了较高的画质，又提供了尽量多的内容，和早期产品相比进步明显。软件在内容讲解方面基本做到深入浅出，节奏较慢，特别是基本概念的解释，力求正确、详尽，适合初次接触计算机的用户。

《开天辟地4》在学习内容的设置上遵循先易后难的原则，其基础入门篇对于有一定PC使用经验的用户来说显得非常简单，但我们也可以从中了解不少平时不太注意的基本知识，对于随后几个部分的学习是有好处的。软件将办公软件的学习放在比较重要的地位，内容覆盖2张光盘，介绍相当详尽，相当于一个"微软Office入门到精通"教材，推荐学习。在其他内容的设置上，《开天辟地4》尺度把握主要还是紧靠PC初级用户群体，深度较低，但实用性较强。



学习进度记忆功能

软件能记忆用户学习进度，相当于书签功能，使用者不必为手工寻找上次学习的进度而烦恼。但受Flash架构限制，软件在互动性方面做得并不出色，基本上不能模拟软件进行手把手教学。

工程师点评

《开天辟地4》作为一套面向最初级PC用户的教学软件，提供了很好的易用性和相当不错的内容，在快餐文化流行的现在，快速吸收知识是现代人的需求，该软件能让我们轻松快速地掌握PC的初级使用技巧，值得推荐。

贴牌

记者手札

现在是凌晨4点47分，几个小时前还很热闹的编辑部，现在已经逐渐安静下来，只隐隐听见不知从谁的音箱里传来的《同桌的你》。

想起一年前的7月，我毕业来到大软实习，就坐在现在的位子上。那时候生铁告诉我，在大软工作都要用笔名来发表文章，所以我也要为自己选个笔名。我当时想了许多名字——那些名字或多或少都和动物有联系。现在随着结交的朋友越来越多，我发现一个规律：IT媒体圈里的人都喜欢用动物作QQ头像。拿我们的记者组来说，除了司马平安和阳光使用人类作头像外，其他人全都不约而同地选了动物头像。生铁的头像是兔子，冰河的头像是狐狸，Littlewing的头像是小狗，LEE的头像是海豹，而我，由于喜欢加菲猫，并自认为与加菲猫的某些性格相似，所以就理所当然地选了加菲猫作头像。只可惜后来由于这些头像的使用涉及到版权问题，腾讯不得不进行修改。最终我的加菲猫头像被改得面目全非，别人每次看见我就叫我老虎头或哭脸猫。

回过头来继续说我的笔名。刚才说到我喜欢加菲猫，便想用和猫有关的名字。还没等想好具体叫什

贴牌

■本刊记者 龙猫

么，就赶上做大软八周年特刊，要在杂志上写一段自我介绍，最后我只好自称“某某猫”。后来“龙猫”名字的来历也就不难猜到了，当时正好重温宫崎骏的《龙猫》，觉得那个像咸鸭蛋似的怪物很有个性，又沾个“猫”字，就开始这么叫了。那时多少有些热血青年的心理，想着一定要给人时刻充满干劲的良好形象，便又上了“发条”。

最终我还是觉得四个字的名字太拗口，又把“发条”拿了下来，“龙猫”的名字也就一直沿用至今。

想必很多读者会觉得一个24岁的大老爷们儿叫这么个名字太过幼稚，也有人认为一名记者叫这个名字不够专业，也不够严肃——其实我自己也这么想过，想过换个笔名，但想到当初起名字的痛苦，最终还是放弃了这个念头。有时候自我感觉差不多就够了，毕竟不管改成什么名字，我都还是原来的我。

龙猫
Wangshuo@popsoft.com.cn

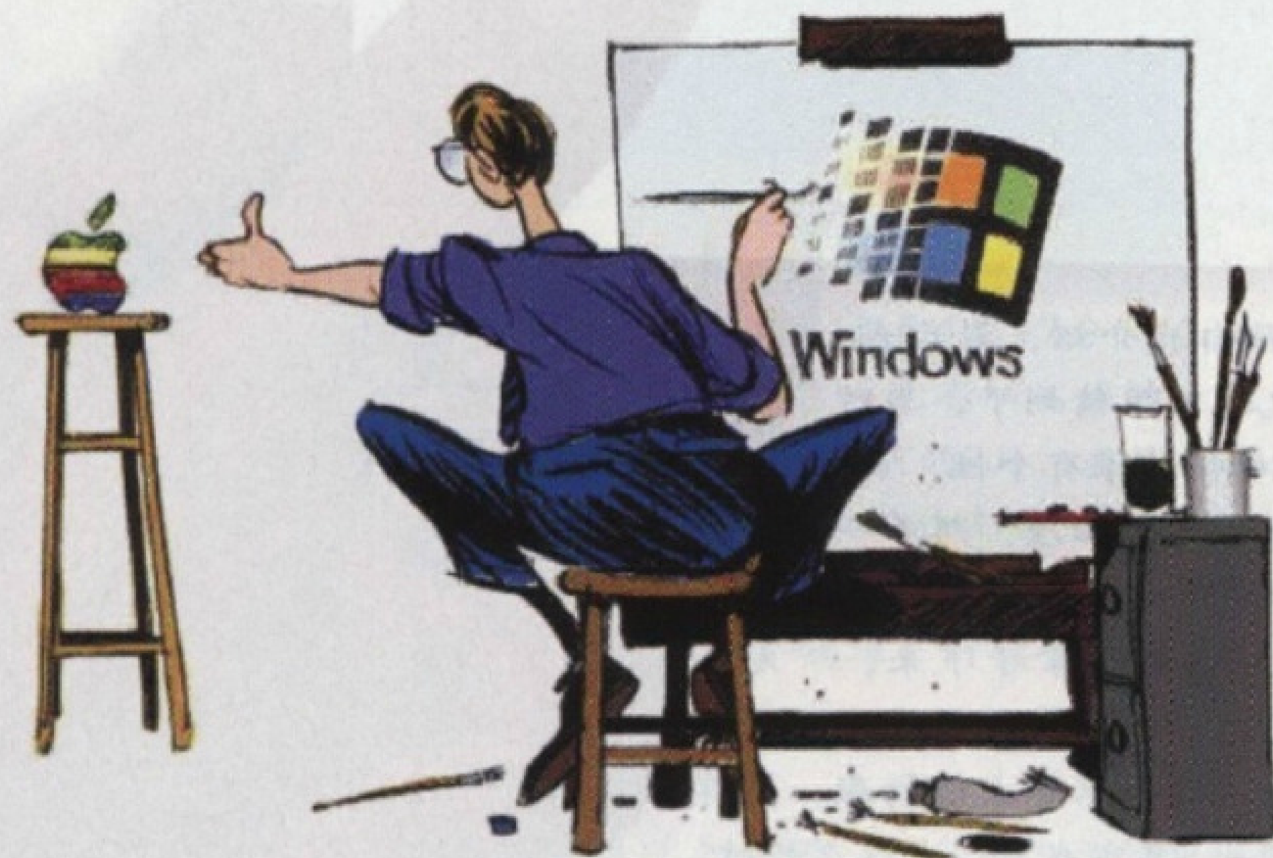
国货=国产货

国货=国产货，这个等式放在任何一个环境下都应该无条件地成立，然而到了中国市场，却一下子冒出无数种让这个等式不成立的解法，其中最常见的一种就是代工。

说到代工，这里涉及到两个经常出现的术语：OEM和ODM。OEM（Original Equipment Manufacturer，原始设备制造商），即由需要产品的厂商向代工厂提供设计方案，代工厂则负责按照设计方案制造相应产品；而ODM（Original Design Manufacturer，原始设计制造商）则指从产品设计到生产的整个环节均由代工厂完成。

代工生产方式本身是无可厚非的，代工厂多具备较强的研发实力、成熟的制造工艺和完善的生产线，使需要产品的厂商可以节约大量成本用于产品的前期研发和推广。但是到了中国，代工却变成了纯粹的、缺乏创新意义的贴牌。

记者经过再三考虑，最终决定以在国内的消费类电子产品中最具代表性的笔记本电脑、MP3播放器和手机为例，由此反映出国内电子行业贴牌生产的现状。需要说明的是，由于这三种产品性质差异较大，所处行业也不尽相同，所以反映出的现象也各具特色——但这并不表示在一个产品领域出现的问题不会出现在其他领域。



一、贴牌

以笔记本电脑为例。世界范围内，包括IBM、东芝等国际大厂在内约80%的笔记本电脑均由中国台湾省生产。

同是代工生产，国内品牌和国际品牌在运作上却存在巨大差别。这种差别一方面体现在产品的前期设计上。IBM、东芝、惠普等国际大厂均拥有实力雄厚的研发团队，掌握着笔记本设计和生产的核心技术。他们按照不同的市场定位，向代工厂提出设计方案和要求，生产出具有各自特色的产品，并划分出完善的产品线供用户选择。另一方面，这些国际厂商大多具备完整的笔记本电脑生产线，比如东芝在日本和菲律宾均有笔记本工厂，并开始将生产线逐渐转移到中国。如果代工厂方面出现问题影响出货量，厂商自己的生产线可保证产品在一段时间内正常供应。

再看国内品牌。世界第二大笔记本电脑代工厂联宝公司总经理洪国基接受记者采访时表示，目前国内基本没有笔记本电脑厂商拥有独立研发团队和完整的笔记本电脑生产线，所以无论大小品牌几乎都将从设计到生产的整个过程交给代工厂完成。多数国内厂商直接从代工厂设计好的机型中挑选一款，打上自己品牌的LOGO便可以上架销售。

这种状况的成因又是什么？除在研发实力方面有所欠缺外，洪国基向记者透露，国内品牌向代工厂下的订单一般仅为每月几千台，这和国外厂商动辄几十万、上百万台的订单相比是微不足道的。在这种情况下如果专门开模生产定制机型将大幅增加成本，而由于订货量稀少，导致国内厂商因为缺乏与代工厂的谈判能力而只能被代工厂牵着走，无法为机型增加特色功能。

而对市场上所谓的“超低价笔记本”，洪国基则认为，价格的高低反映了产品用料的等级。目前多数国内品牌对价格的关注远超过对产品品质的关注。所谓“一分钱，一分货”，用料等级的高低直接关系到产品返修率的高低。另外为了节省成本，多数国内厂商选择请二三线厂商代工，价格虽然有所下降，但从工艺水平和技术实力来看，其品质必然无法同一线厂商相比，这也是多数国产低价笔记本电脑外型笨重、工艺粗糙的主要原因。

更重要的，由于代工方式降低了进入笔记本电脑市场的门槛，导致包括传统家电厂商等一些不具备相关技术背景的厂商也一拥而入，共同分食这块本就不大的蛋糕。国内品牌大都不具备核心技术，没有完整的生产线，一旦出现原材料紧缺、代工厂产能不足或大厂抢货等现象，国内厂商便难以保证货源的正常供应。由于缺乏市场主导能力，无法为笔记本电脑市场带来新概念和新技术，中国的笔记本厂商的品牌影响力也远无法与国际品牌相提并论。

突然想起前些天，国内某家电厂商召开新闻发布会，宣布正式进军笔记本电脑市场，这是这个国内家电巨头在台式电脑领域铩羽而归后又一进入IT界的重大举措。该厂商表示其所有笔记本产品均为自主研发，4个研发团队也在会上亮相。但会上展出的3款笔记本新品从外观上看与某几个品牌的相关产品有诸多相似之处，不知是否实属巧合……

除了技术，我们是不是还缺了些什么？



二、又是贴牌

如果说上面提到的代工生产是“没有办法的办法”，那么下面这种“代工”就是“不合法的办法”了。



深圳某代工厂网站上列出供贴牌的机型，多数型号均可在市场上发现，大多是一些大厂的畅销机型。

以MP3播放器为例。想必许多读者都和我一样，对市场上一夜之间冒出来多如牛毛的MP3播放器品牌感到无所适从。这些128MB，299元，256MB，399元的产品随便一个柜台都能找到一大堆。虽然有些不知名品牌的MP3播放器用马粪纸做的包装盒和刻录的驱动盘会让人们感到些许犹豫，但和索尼、三星、iRiver等知名品牌相比，相同容量千元以上的差价，再听着导购小姐“半年包换”、“2年保修”的承诺，恐怕没有几名早想拥有一台MP3却又苦于囊中羞涩的消费者不会为此动心。

纵观这些廉价MP3播放器的特点，我们可以发现，首先它们的价格极其低廉，一些产品的售价甚至低于知名厂商相同容量的闪存盘。其次，这些产品大多与大厂畅销机型的外观相同或相似。市场中一些销售人员纷纷表示这些产品与大厂产品出自同一条生产线，只是品牌的不同造成价格上的差异。

然而事实又是怎样的？

朗科公司数码事业部经理赵辉告诉记者，这些MP3播放器大多为深圳等地的一些小型电子厂商生产。由于生产MP3播放器的技术门槛逐渐降低，市场需求量又不断上升，两方面原因给许多小厂商提供了生存空间。这些小厂商既可自主生产，也可为其他厂商提供贴牌。由于不具备研发实力，它们便对市场上畅销机型进行仿冒，这样便省去了设计、选型等费用，大量减少人力成本。有了现成的设计方案，选择代工的厂商只要花三四万元就可以开一套模具——过去开发一套较优秀的模具至少要花费20万～30万。

既然外观和功能与大厂产品相差无几，如此巨大的价差又从何而来？

抛开品牌价值不谈，产品设计和制造工艺对产品性能也有很大影响。据赵辉透露，MP3播放器最直接的成本反映在其所采用的闪存颗粒上。他没有透露一台正品256MB的MP3播放器的成本是多少，但他表示肯定超过那些标称的399元、499元。为了降低成本，一些杂牌产品多采用三星等内存厂商淘汰下来的二手或不稳定的闪存颗粒，还有一部分颗粒是从旧机器上剥离的，而这些次品和正品颗粒的价格相差3倍以上——这就是低价的最大秘诀。赵辉表示，仅在深圳从事这种行业的小厂商有1500家左右，而这种现象在行业中也早已见怪不怪。

仿冒外观和使用劣质闪存颗粒显然是侵权和违法行为，所以正规厂商一般宁可多花40%～50%的代工费请有质量保证的大厂代工，也不愿轻易让这些作坊小厂毁掉自己苦心经营多年才树立起来的品牌形象。选择这些小厂商代工的大多是一些认为这个市场具有丰厚利润的个人或企业。如果赔了，至多换个领域发展；如果赚了，多数厂商也不会将赚来的钱投资在提高产品质量方面，而是寻求有更高利润的投资方向。还记得那些“半年包换”、“2年保修”的承诺么，厂商们并不怕许下超出三包规定范围的诺言，因为半年后这个品牌是否还存在都很难说。细心的消费者可以观察一下，半年前出现的小型MP3品牌中，现在还有几家能在市场上看见踪影并仍在推出新机型。就算有，恐怕也只是凤毛麟角。

记者无意中在深圳市一家MP3播放器代工厂的网站上看见这样一段说明，原文如下：

“采用我公司现有产品模具，免费加印贵公司提供之LOGO。若您选中了我方某款产品，模具不需修改，只需加印您自己的LOGO（商标），则您只需订制不少于200台即可。您只需一次性付清200台或以上数量的塑壳款项，加印免费，其余机芯部分可分批购买。”

除去一些企业可能出于特殊目的（如当作纪念品发放）少量定制外，其他更多选择贴牌的应该就是想要低成本进入市场的厂商或个人了。如果每台MP3成本按200元计算，只需投资40 000元人民币就可以生产自有品牌的MP3播放器，而40 000元连一个售后服务中心都开不起来。

希望看过这一部分的读者会对市场上一些可疑产品提高警惕，而不是因噎废食，对整个国内MP3行业产生排斥心理。

最后用两个国内知名大厂的例子来结束这一部分。

MXX是香港某著名分销商旗下的品牌，以MP3播放器等数码产品为主营方向。其多数MP3播放器产品均OEM自韩国厂商，价格也与大陆韩国品牌的高价位看齐。该公司主页的介绍上有这样一段话：“MXX是智慧的结晶，她的内涵是科技，外延是时尚。用科技进步推动高尚生活。”将一款舶来品的LOGO更换为自己的品牌后再原封不动地摆上货架——这究竟体现出了何种科技内涵？代工生产本不是见不得人的事，但非要给自己盖上块“技术”的遮羞布就显得不那么厚道了。

而同是香港某著名分销商旗下的两个MP3播放器品牌JXX和DXXXX在大陆则一直被认为是韩国品牌——至少大多数销售这两个品牌的经销商都一口咬定它们是韩国品牌。也许是人们的理解有误，或是厂商在宣传上的模棱两可造成了这种现象。它们也都由韩国厂商代工生产，号称保留全部韩国特色。它们似乎并不介意被宣传成韩国品牌，也没有为此做过任何申辩。

除了技术，我们是不是还缺了些什么？

三、还是贴牌

和笔记本电脑、MP3播放器等产品相比，在手机领域里，拿来主义表现得更为淋漓尽致。目前的国产手机厂商多采取以下几种“生产”方式：1.直接进口成品整机，到国内贴牌后销售；2.进口成套散件，到国内组装贴牌后销售；3.委托代工生产。

从几年前国产手机业刚刚起步时起，发展核心技术就成为当时的热点话题。到了今天，市场上的国产手机品牌数量几乎翻了几番，核心技术却仍没见发展起来。

贴牌生产扩大了国产手机的市场份额，使国产手机在销量上甚至可以和诺基亚、摩托罗拉等老牌欧美厂商平起平坐，但核心技术的缺乏使国产手机厂商处处捉襟见肘。前段时间接连发生的“元器件紧缺”和“GSM手机被征收二次专利费”等风波正是国产手机厂商受制于人的明显表现。手机的研发和设计这两个环节的利润约占整部手机利润的50%以上，这就意味着每卖出1部贴牌手机，都要把近一半的利润拱手让给国外厂商。

另一方面，国产手机为了体现价格优势，往往请日韩的二三线手机厂商为其提供手机，导致产品质量难以保证，而中国市场也成了这些厂商免费的试验场所。中国消费者协会的数据表明，2003年关于手机的投诉有5．1万多件，其中有70%左右的投诉针对国产手机，而投诉中有90%是质量问题。今天，国产手机的利润率仅为4%，其余的大部分钞票都落入了贴牌厂商的口袋里，养肥了日韩一些原本名不见经传的小代工厂，自己却背负了质量不好的骂名。

信息产业部曾在去年向国内手机厂商做了口头警告，表示将逐步禁止国产手机厂商的贴牌销售方式。当时广大手机厂商的领导出人意料地欢迎这一举措，并



1999年成立的韩国Bellwave公司为中国许多手机品牌作过贴牌，其官方网站上列出了多款似曾相识的机型。包括当年被称为“民族骄傲”的夏新A8，这款手机的说明是：在中国卖的最好的机型之一。

纷纷表示国家早就应该限制贴牌。"我们很高兴看到国家终于这么做了"，"这样以后国内的厂商就都在一个平台上竞争了"，"众多的贴牌厂商大量进口手机整机，扰乱了国内市场秩序"。事隔一年，市场上的贴牌手机丝毫未见减少，其中更有很大一部分出自去年放出豪言壮语的几家厂商，而信息产业部关于限制手机进口的禁令也再没有了下文。

除了技术，我们是不是还缺了些什么？



四、贴牌，贴牌

小小"贴牌"二字反映出的是中国厂商的普遍心态。

贴牌意味着可以最大限度地降低进入行业的门槛，意味着不用发展技术就能占领市场，意味着生产成本的大幅降低，也意味着自动放弃主导市场的能力。

某种产品贴牌销售成功既不能证明厂商的技术水平和研发实力，也不表示这个品牌的前景一片光明。从短期看，国产电子产品的市场占有率确实有所提高，但从长远看，这样的市场占有率对我国信息产业发展和技术进步不仅毫无意义，反而使国内企业变相成为国外企业在国内的代理商。包括一些著名家电厂商在内的许多企业和个人在高额利润的诱惑下，不顾自己的技术水平和市场的消化能力大举进驻，而当他们发现市场并没有给他们大把的金钱回报时，又大玩消失战术，使购买他们产品的代理商和消费者蒙受损失。这些纯粹的投机商所为，不仅损害了自己的品牌形象，更给产业的长远发展造成了恶劣影响。

许多所谓"业内资深人士"曾表示，OEM有利于国内企业快速打造自己的品牌，对促进行业发展有巨大好处，应大力采用OEM方式。采用何种发展方式应该根据具体情况决定，对技术薄弱的中国厂商来说，放弃技术的发展而选择贴牌生产无异于饮鸩止渴。"中国信息产业起步较晚"这样的理由绝不能作为放弃发展技术的免死金牌。韩国的通信产业起步并不比中国早，今天却发展为世界上通信产业最发达的国家之一，许多包含最新概念的手机都由韩国厂商最先提出。

韩国通信产业的成就并不是靠投机取巧换来的。1996年，韩国选用美国高通公司的技术，建成世界上第一个正式商用化的CDMA网络。经过一段时间的运营，韩国政府发现，虽然使用高通公司的技术在网络运营的前期投入不大，但随着网络的扩容和功能的提升，技术上受到高通公司的制约越来越多，资金投入也越来越高。最终韩国政府决定绕开高通的专利，开发具有自主知识产权的CDMA技术。这在当时被看做是天方夜谭，因为高通公司是CDMA技术的发明者，几乎掌握全部CDMA的相关专利。然而经过努力，最终韩国企业不仅占据了国内90%的CDMA系统市场，并开始进军海外市场，成为全球最重要的移动通信系统和终端机供应国之一。可以看出，除政府在政策上的大力扶持外，韩国企业也更愿意把技术的发展放在其企业发展的第一位。

相比之下，多数中国企业表现得心浮气躁，缺乏发展技术的耐心和决心。洪国基举了个例子：很多年前，在中国台湾省的LCD技术还尚未成形时，长春光

机所就拿出了国内第一块成品LCD样板。这是中国LCD形成产业的一次良好时机，但光机所并没有投资生产线，使LCD产品没有量产，最终因为错过发展时机而没能形成气候——这完全是《伤仲永》的现代翻版。古代悲剧的重演暴露出中国一直以来遗留下来的弊病。中国缺人才么？微软亚洲研究院、IBM中国研究中心、英特尔中国研究院里最优秀的研究员都是清一色的中国人，这些中国人才在洋人的研究院里创造着自己的人生价值；中国企业缺资金么？TCL仅请那位韩国人造美女露了几个不知所云的微笑就花了1000万人民币，成为中国企业宣传投资的典范。

那么中国企业缺少的是什么？

洪国基说，中国企业大部分精力都放在了产品宣传和市场推广上。要品牌不要技术，这几乎成了中国企业的通病。信利电子有限公司的一位负责人则表示，技术研发需要很高的成本，这个成本不是单单用数字就可以衡量的，而且有些研发成本所能带来的效益也不会很快就能体现出来。国内企业更关注的是产品在短期内的销量和概念炒作，对市场定位和产品线缺乏长远的规划。

所有接受采访的人都一致认为，如果不掌握核心技术，中国的信息产业就不可能带来良性发展。这是每个人都明白的道理，然而会有几家务实的国内企业能抵挡住利益的诱惑而一心发展技术？

但愿这只是现状，而不是未来。

写这篇文章时恰逢2004年亚洲杯比赛，中国国家队和巴林国家队踢成2：2平。据说巴林国家队的球员大多是渔夫和小卖店业主之类的业余球员，不知中国国家队队员被这样一支球队逼平是何种感受，但伤心的中国球迷们也许早已不想再谈什么感受了。我仍然怀念不幸在中国砸了招牌的“神奇教练”米卢，他的能力或许远没有他的名声那么神奇，但他帽子上的那句话始终值得所有踢球或办企业的中国人深思。

态度决定一切。



这是在国内各大论坛上广为流传的国产手机与原型机对照表，由于时间较久，许多都是老机型，但已经足以看出问题了。

科健K7100	Nixxo nxq-8000
科健K98	三星N288
科健K200	三星A300
科健K90	三星N628
波导Q1600	Giya E320
波导8180	Giya Q1699
波导S1000	SEWON SG1000
波导S2000	SEWON SG2000
波导RC818	萨基姆DC818
波导RC838	萨基姆DC828
波导MC858	萨基姆DC858
波导MC986	萨基姆MW986
波导RC918	萨基姆DC918
波导RC928	萨基姆DC928
波导V08	Bellwave panda 11
海尔HY2000	OKWAP i66
海尔喜多星1000	Sendo p200
海尔喜多星2000	Sendo s200
海尔K1000	Sendo D800
海尔H7920	GVC GD168F
东信EG860	Palmax XG5D
东信EL788	Maxon MX-6890
东信EG760	Palmax XG3
东信 EL-Q28	Nixxo NXG-8210
东信 EG760c	Palmax XG3c
东信 EG890A	LG7018
东信 EG890B	LG7020
康佳5218	TransAsia T38A
康佳5219	TransAsia 31IA
托普611	Giya Q285
托普111	G-PLUS i200
中桥C-188	TOPLUX CG100
中桥D1	TOPLUX VG200C
中桥OSSA88	G-PLUS K887
夏新A8	Bellwave panda 3
夏新A6	Bellwave panda 7
南方高科T600	Maxon7931
南方高科HI700	TOPLUX VG100
联想 G808	LG5200
联想 I188	Innostream i188
联想 G818	LG5400
熊猫 GM958	Bellwave ST11
熊猫 GM968	Bellwave ST12
熊猫 GM100	Bellwave BD10
熊猫 GM718	爱立信 T29sc
熊猫 GM618	爱立信 T28sc
CECT Q88	Sagem myX-5

Toms hardware guide

2004年07月19日

"Duts"被认为是第一个Windows CE病毒，它被McAfee、F-Secure、趋势科技、Sophos、赛门铁克和Kaspersky等数家反病毒网站截获并公布。该病毒仅攻击使用ARM处理器的设备，如果WinCE4.Duts被执行，将会弹出一个对话框，询问用户是否继续运行。如果用户选择继续，病毒便将自己附加在所有当前目录下尚未感染的EXE文件上。Duts的概念与前一段时间发现的第一款手机病毒Cabir类似。Cabir通过蓝牙搜索基于Symbian操作系统的手机，然后将自己复制到其发现的第一台手机上。反病毒软件厂商表示，用户万不可对这些病毒掉以轻心。杀毒软件厂商Kaspersky反病毒试验室的负责人Eugene Kaspersky说："Duts是一个包含恶意代码的程序，它证明Windows CE很容易被病毒感染。还好，病毒大量爆发的可能性不大——Duts没有独立传播的能力，仅能感染数量有限的文件，而且在试图繁殖时也会向系统发出信号。"



ZDnet

2004年07月20日

近日，惠普试图将自己与2002年6月一份备忘录中扯开干系。惠普的高层曾在这份备忘录中提出，微软计划使用专利作武器从法律上打击开放源代码的软件。惠普公司的战略副总裁Gary Campbell在这份备忘录中说："微软准备通过法律手段彻底封杀开放源代码软件。微软会用专利武器打击Linux的传播者及其他开放源代码软件作者"这份备忘录是在Linux刚刚开始能与微软的封闭式操作系统分庭抗礼时签署的。其中列举了Linux的种种好处：低成本、高自由度等等。惠普作为开放源代码软件提供商之一，同时也是微软最亲密的合作伙伴之一。Campbell表示，微软曾经为三个软件包"十分苦恼"，它们是用于在Windows、Linux和其他操作系统之间共享文件的Samba；存放网站的主机软件Apache和在外网和内网之间路由邮件的Sendmail。惠普发言人Elizabeth Phillips说："该备忘录第一次见诸媒体是在开放源代码新闻网站Newsforge上，当时惠普的用户和开放源代码软件用户对它的综合评价是比较有用，但"不符合今天的实际情况"。在备忘录推出超过两年之后的今天，我们相信整个行业已经有所改变。"



CNET

2004年07月20日

在过去的15年里，每隔几年，我会买台新的桌面电脑。当软件的升级不断变得越来越复杂和耗费资源，你不得不不断地更新你的电脑硬件。但我害怕这种循环即将结束。这对我的银行帐目来说是个好消息，但对我个人来说是个打击。我真的想要一台新PC。我家里现在的电脑只有个1.5GHz的CPU，一年来，我升级了它的内存、它的硬盘、还有它的显卡，这些足够我做这些事的需要了：发E-mail、浏览网页、使用Office软件……感谢现在的显卡，我还能玩当下最热门的游戏FAR CRY，虽然不是效果全开。但我每天看着这台电脑是越来越烦，如果我现在有个最新的电脑——比如说一款装有Athlon CPU和看起来像苹果电脑的联力PC-V1000机箱的电脑——那该会多好。但是当我开始盘算我的新电脑将如何去做下列事项后，我觉得真受不了。如果我想用它玩爽游戏，那么我要花3000美元才能买到顶级配置，如果这样，还不如花150美元买台Xbox或者PS2，并用剩下的2 850美元来买好多游戏，那我还用买PC嘛？这不是胡扯。如果做视频编辑，那么拥有顶级的电脑是必须的，但我没有自己的数码录象机，放弃它。从CD和DVD上抓音轨和视频无疑需要更强大的电脑系统，可我多长时间才会抓一次音轨？抓视频？还是算了吧。最后的结论就是，我还是喜欢升级我的旧电脑。



PC MAGAZINE

2004年07月21日

无论我走到哪儿，我首先要面对的技术问题就是如何确保安全。各种各样的病毒会使机器运转变慢，我们统称之为"安全问题"。人们常常问我，计算机安全问题是不是该归结为微软的错误或者是政府部门的管理问题。我认为我们应该一步一步去研究这个问题。在"这是否该归罪于微软"这一问题上，我们认为一家公司该对所有可能发生的问题负责。不过不论微软怎么做，Windows操作系统无疑都将是黑客们最大的目标，因为它最普及。坏人总会用各种方法攻击它，正像他们会攻击任何一种操作系统一样。尽管如此，微软还是应该做更多的努力来对抗计算机安全问题。Windows XP的第2个升级包就有一些好的安全特征，但我觉得微软为什么不能让它们早点实现？更重要的是，我们需要Windows在面对病毒威胁时能有根本上的底层结构的转变。我希望微软操作系统能在安装新软件时有个更积极的确认措施。政府也要颁布更多的强制性法律来对抗病毒软件的编写、电脑欺诈，但目前的法律恐怕还有待改进。





许多用户都在寻找第三方工具来弥补WinXP操作系统的性能不足，其实微软自己就推出了许多这样的系统性能支持工具包，由于种种原因大多数用户都忽视了它们。事实上这些工具非常强大，也能给用户的工作带来明显的帮助，不妨试试会带给你怎样的感受……

不是补丁的微软布丁

——微软官方Windows小工具集合

■广东 GZ

优化工具集

ClearMem和Empty Working Set

——释放你的无用内存

微软操作系统的一个通病就是内存管理机制，其对无用内存的释放基本不起作用，用户除了主动释放这些内存没有外第二种方法。事实上对于微软操作系统的运行来说，多数情况下提高CPU速度没有增加内存来得有效。而且对CPU的管理可以简单地通过任务管理器设置优先级进行，但对内存来说用户往往要寻找第三方释放工具。其实微软自己就有这样的工具，用户可以用其随时清理内存来提高系统性能。

工具ClearMem可以清理内存数据，强制处理页面文件，并将处理器运行时间减少到最小（下载：http://download.pchome.net/system/memory/12077.html，下载后解压即可运行）。由于系统要使用最高优先权运行此工具，所以其正在设置的项目会暂时停止运行。另外，运行此工具时必须确认操作系统的页面文件要比物理内存大。工具的使用非常简单，单击"开始"→"运行"，输入"cmd"打开命令行窗口，转到工具存放目录并输入ClearMem直接运行即可，软件会自动完成内存的释放工作（图1）。输出结果的倒数第二行，是刷新内存所花费的时间。要达到并确定ClearMem释放的效果，通常要连续两次或者多次运行工具。需要注意的是，如果第二次刷新内存所用时间明显少于第一次，表明机器上的缓存文件非常零碎，最好再次运行工具继续释放。如果两次所用的时间差不多，就代表系统的缓存已经基本释放干净。另外也不要过度释放内存资源，因为这样磁盘的负担会加重，而且重新加载应用程序的时间可能是原来的数倍。

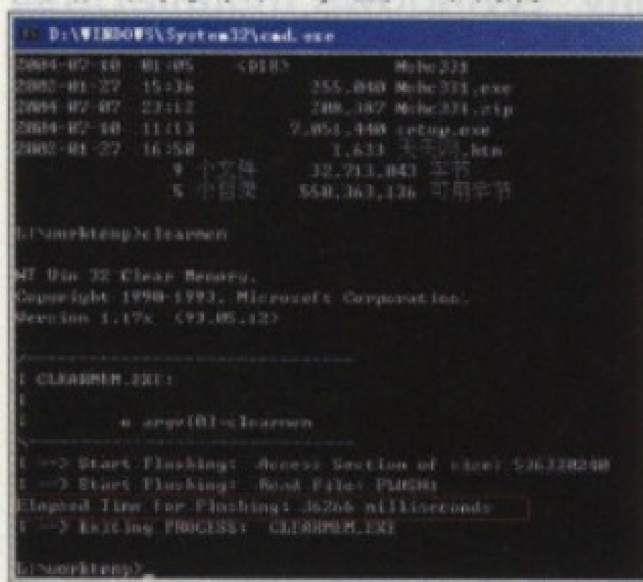


图1

不过ClearMem工具仍然有个问题，就是它可以用来清除所有工作进程的内存，但如果想处理单个进程就无能为力了，这个问题需要用另一款微软定制工具Empty Working Set来解决。Empty Working Set又称为Empty，同样是一个清理内存的小工具，但它只提供针对进程的内存清理功能。Empty是WinXP Pro ResourceKit包中的一款工具，微软不提供单独下载，不过在网络上并不难寻获，但一定要对应操作系统版本。Empty的使用极其简单，同样是在命令行下，直接输入程序命令，后面跟PID号或者进程名即可释放对应的占用内存。例如打开任务栏查看进程，此时进程"QQ"占用内存为10MB（图2）。那么打开命令行



图2

D:\WINDOWS\System32\cmd.exe

```
L:\worktemp>empty qq

L:\worktemp>
```

图3



图4

转到工具目录输入“Empty QQ”（图3），再打开任务栏查看时“QQ.exe”占用内存仅为1MB（图4）。

srvinstw

——系统服务增删不求人

WinXP与以往个人操作系统很大的不同在于引入了系统的后台服务，使得个人操作系统的多用户和多应用环境有了长足进步。除WinXP系统默认自己安装的服务外，如何把应用程序添加为服务呢？又如何将不需要的服务删除呢？为此微软提供了多种工具和方法，其中专用的系统服务添加和删除工具srvinstw.exe最为简单实用。此工具可应用在本地机器及远程机器上。由于这是个图形界面程序，其具体设置是步进式的，非常简单和方便（下载：http://nanhua.html.533.net/tools/srvinstw.rar）。下面以把程序Foxmail作为一个服务添加进本地机器的WinXP Professional系统中，并把这个服务命名为“foxmail”为例。

1.启动srvinstw.exe，选择“安装服务”进入下一步（图5）。

2.选择“本地计算机”继续（图6）。然后为即将安装的服务取一个名字，这里输入“foxmail”（图7）。

3.接着选择将该应用程序安装为服务，在输入框内输入

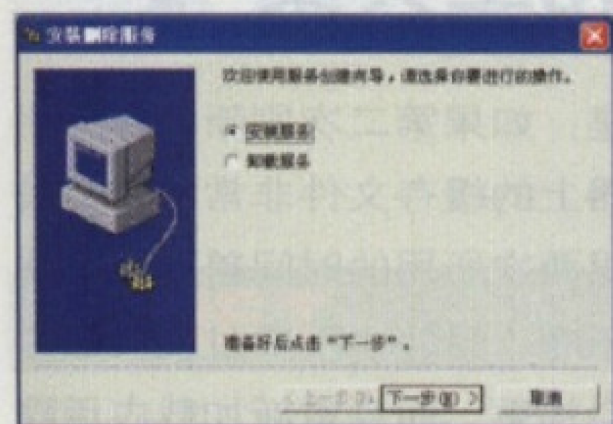

图5


图6

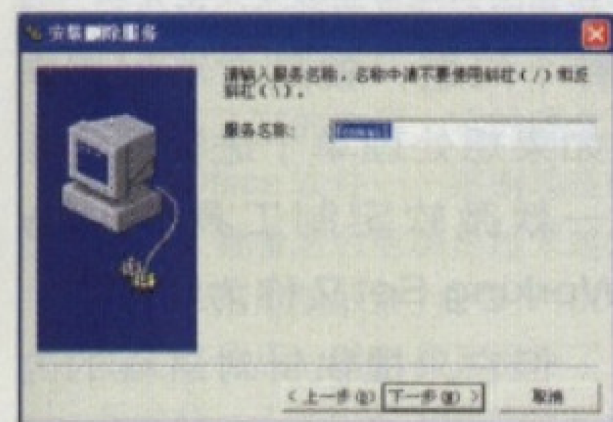
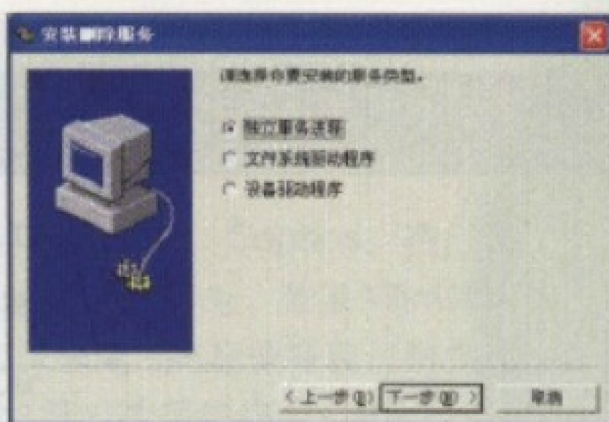
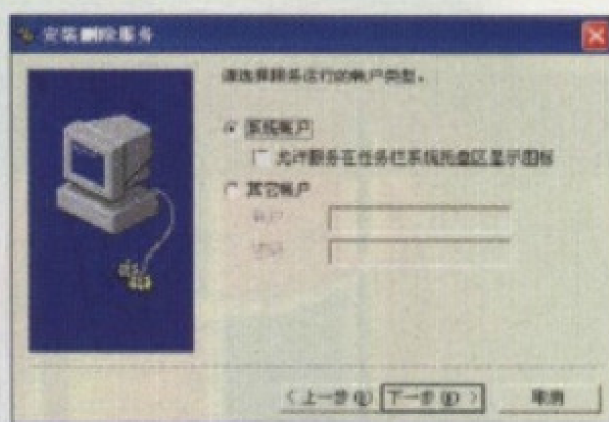
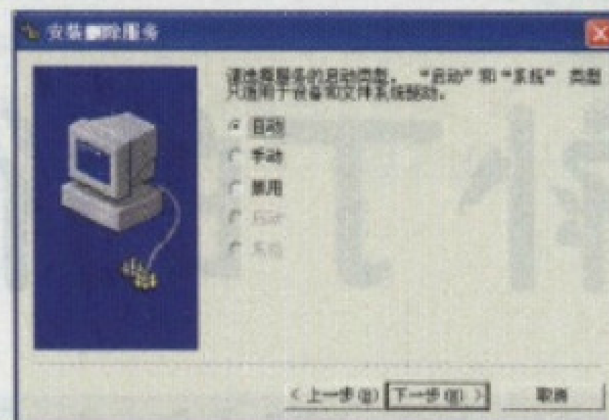
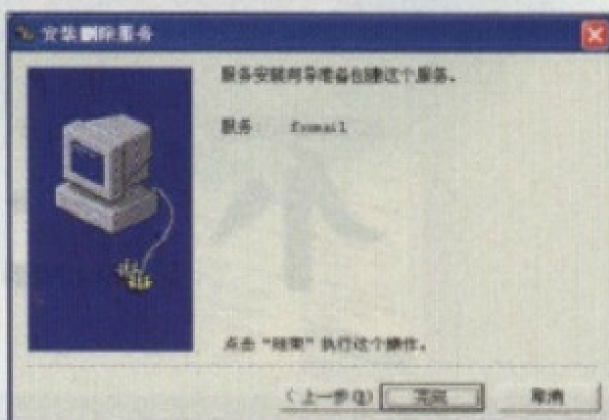

图7


图8


图9


图10


图11


图12

应用程序的路径，或点击旁边的“浏览”按钮选择（图8）。

4.选择服务的类型，软件通常选择“独立服务进程”即可，如果是硬件驱动或文件系统驱动，则选择相应选项即可（图9）。

5.接着是设定服务的权限，如果只希望服务为某个用户启动，选择“其他账户”，并输入相应的用户名和密码（图10）。

6.设定服务的启动类型，选“自动”即可（图11），然后进入下一步，点“完成”按钮即可将服务安装在系统内（图12）。

在运行中输入“Services.msc”后回车，打开服务管理配置，在列表中就可以找到我们刚添加的FoxMail服务。要用srvinstw.exe删除它更是方便简单。

1.启动srvinstw.exe，选择“卸载服务”进入下一步。

2.选择“本地计算机”继续。在服务名称下拉框中选择要卸载的服务，点击进入下一步（图13）。

3.最后点击“完成”按钮确认删除服务即可。


图13



系统工具集

Windows Installer Cleanup Utility

——没有完成不了的安装

在Windows中安装和卸载应用程序时，经常会发生一些系统错误。例如安装时可能会出现“由于上一个程序的安装没有完成，Windows Installer无法进行新的安装，请重启动Windows后再进行安装”的提示，但即使重启计算机也依然无法安装。这是因为Windows Installer管理着WinXP中应用程序的安装和卸载，在某些情况下安装或卸载应用程序时的失败会导致一些文件、目录和注册表项残留在系统中，使Windows Installer误认为这个安装过程还在进行，导致无法进行新的覆盖安装。这些程序虽然都在Windows Installer列表中，但又无法卸载，这样往往既卸载不了也安装不上。微软为解决这个问题推出了工具Windows Installer Cleanup Utility（Windows Installer清除工具），它可清除程序在Windows Installer中的配置信息，这样再次安装就没有问题了。

事实上WinXP的安装光盘中就带有此工具。在光盘目录“Support\Tools”下的Support.cab包中，将其中的Msicuu.exe和Msizap.exe两个文件释放到同一个文件夹即可。不过微软已经数次升级此工具，最新的版本可在http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;zh-cn;290301下载。工具的使用非常简单，不过需要注意运行时需要有管理员权限。点击工具安装后的启动菜单或双

图14

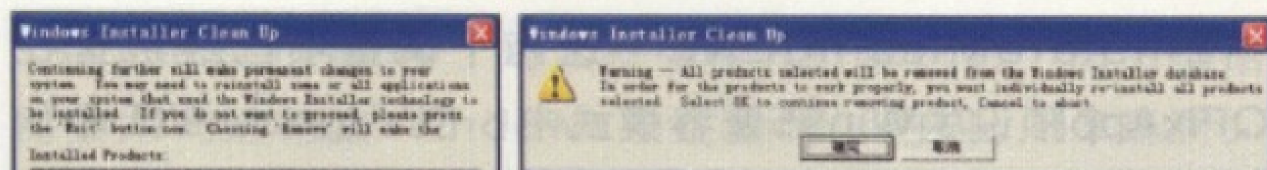


图15

击解压目录中的Msicuu.exe，在出现的Windows Installer Cleanup窗口中，可看到使用Windows Installer安装的程序名称，包括正确安装的程序和在安装或卸载时失败的程序（图14）。选中要清理的程序名称（可按“Ctrl”键多选），点击“Remove”按钮，在弹出的窗口中点击“确定”即可（图15）。微软最后提示，如果用户使用这个工具删除了某一程序的Windows Installer配置信息，然后再重新安装该程序，那么必须把程序安装在原来的文件夹中，微软的解释是这样可以防止磁盘中的文件复制副本。

Microsoft AppLocale Utility

——让老游戏没有乱码

WinXP的另一个进步在于对Unicode编码的支持，通常对于非Unicode程序，只要在控制面板中指定一种语言环境就可正常使用。不过对于大部分中国人来说可能都遇到过这样的情况，即需要同时运行简体中文和繁体中文的非Unicode程序。这就无法简单地依靠语言环境的设置方法来解决了。一方面，每次重新设置语言环境后需要重启电脑，另一方面，同一时间只能设置一种语言环境，想要同时运行多种语言的程序就无法进行。面对这种情况，常规的解决方法就是像以前在Win98中一样使用外挂中文转换平台。不过现在Windows提出了另一种解决办法，那就是使用微软推出的Microsoft AppLocale Utility工具（下载：http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=16712f0b-a935-4140-9163-1514c89f6ddd&displaylang=en）。

软件安装后，可从开始菜单中启动AppLocale，该软件的界面非常简单（图16），点击“Next（下一步）”，接下来有两种选择方式（图17），如果准备全



图16



图17

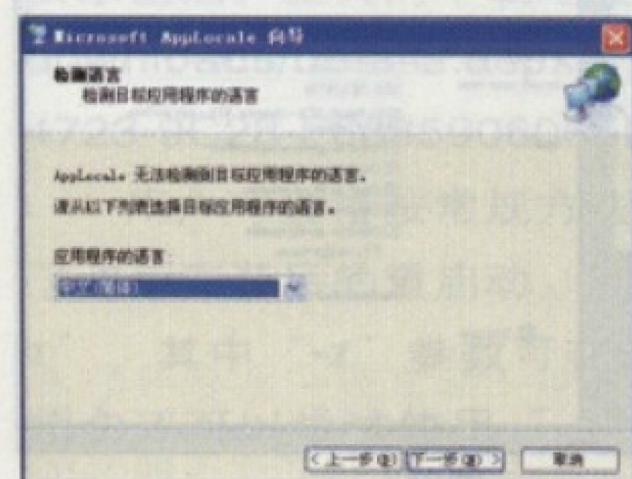


图18

新安装一个非Unicode程序，就选中“添加或删除程序”，然后点击“浏览”按钮定位安装程序。如果要使用一个已经安装好的非Unicode程序，就选择“启动应用程序”，同样点击“浏览”按钮，选中要运行的程序的可执行文件。点击“Next（下一步）”后程序会要求选择要使用的语言类型（图18），如果程序是繁体中文的，就在下拉菜单中选择“中文（繁体）”，然后继续点“下一步”，最后点“完成”按钮结束设置。然后被选中的程序会自动运行，而原先的乱码这时也全部正常显示了。AppLocale工具对所有的非Unicode程序都非常有效，遗憾的是该软件目前只能在WinXP以及更高平台上使用。

Microsoft Application Compatibility Analyzer

——复活经典老程序

老的应用程序在WinXP中的兼容性始终是个问题，为此微软推出了多种分析解决工具包。实际在WinXP光盘中的\Support\Tools目录中，就有一个“应用程序兼容性工具包”（ACT）。ACT中包括4个改进程序兼容性的工具。此工具可在光盘上直接安装，不过微软公司已经推出了升级版本，用户可在http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=7fc46855-b8a4-46cd-a236-3159970fde94&DisplayLang=en下载。其中ApplicationVerifier和PageHeap两款是面向软件开发人员的，可与调试程序一块儿配套使用，对在WinXP中运行可能引起问题的部分进行测试。另两个软件，QFixApp和Compatibility Administrator有助于调整程序的运行环境，使较早的应用程序能顺利运行。

QFixApp工具能对特定的应用程序进行许多低级调整，启动打开QFixApp，选择要进行兼容性调整的程序。点击“Layers（层）”标签（层对应着程序的“属性”对话框中的兼容性），选择一个层，例如Win95，然后选择“调整”（图19）。此时能看到Win95兼容性模式是预定义的55个调整项，但根据是否安装了最新的调整项，这一数字有可能变化（图20）。在这里，我们可添加或删除一些调整项。例如，如果应用程序改变了屏幕的显示模式，在程序退出时屏幕仍然处于该状态，向下滚动下拉列表并尝试Force Temporary Mode Change。当选择一个调整项时，其功能的描述会出现在下面的面板中，点击“Run”按钮可测试这些变化对程序的影响（图21）。当关闭QFixApp时，对程序环境的修改将存储在可执行文件中。微软公司默认



图19

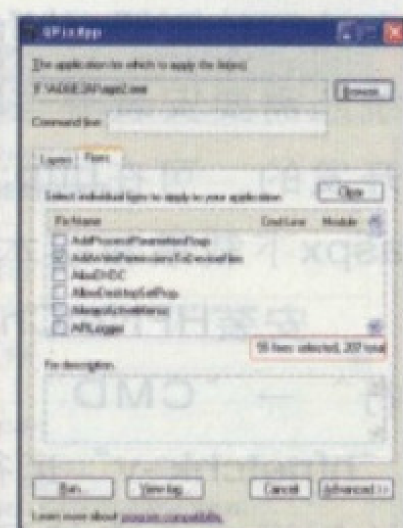


图20

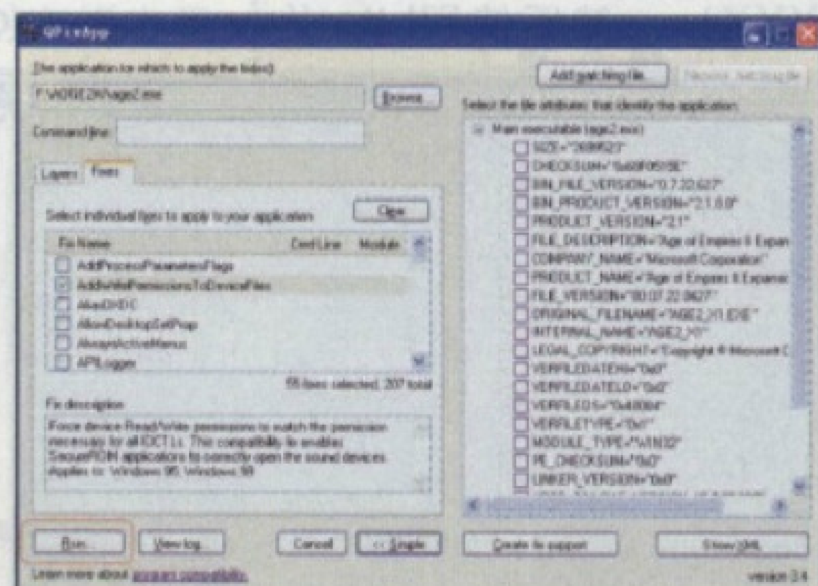
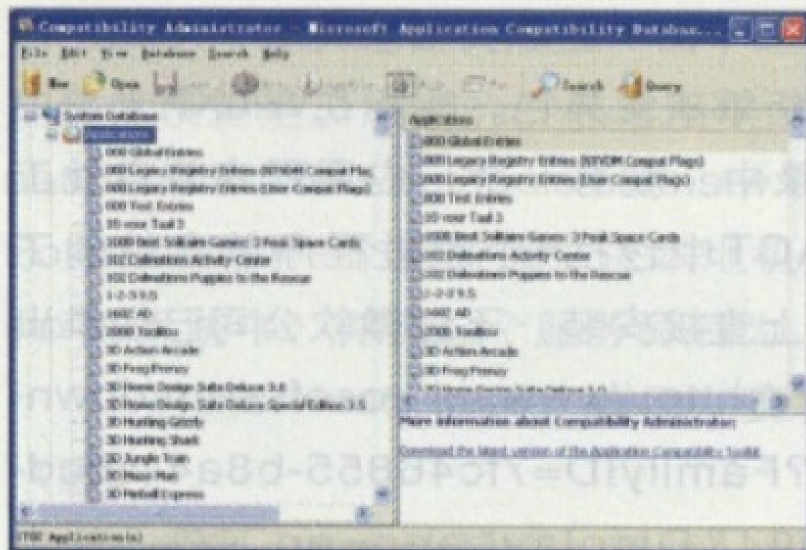
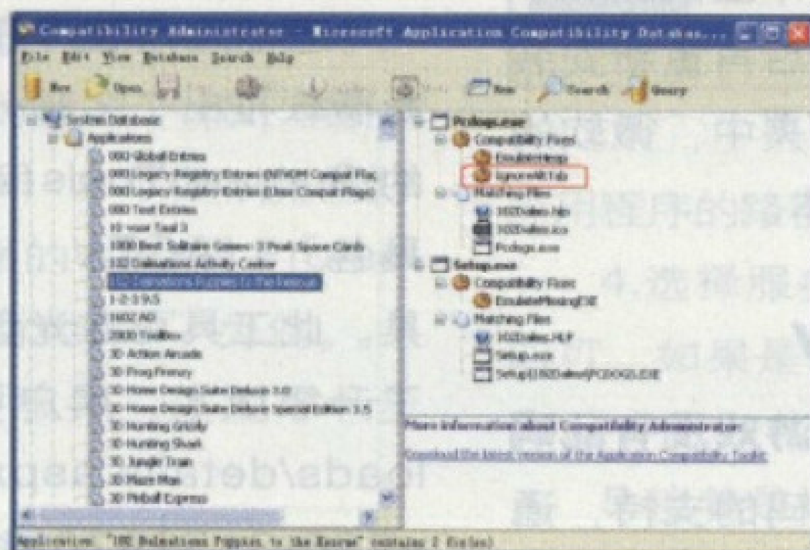


图21

提供了许多调整项，只要对这些调整项进行运行测试即可很好地完成调整，当然我们也可以根据自己的需求选择或放弃调整选项。

Compatibility Administrator工具可配合QFixApp使用。运行Compatibility Administrator，展开左边窗口的“Systemdatabase”→“Applications”，调整程序运行环境的第一步，是在数据库中寻找一个与要调整程序相似的已调整好的程序（图22）。例如我们要调整102Dalmatians系列中的应用软件，可从该系列中选择一个微软公司已经调整好的应用程序，再来对比参考QFix App的预设调整项，我们就会发现“EmulateHeap”和“EmulateMissingEXE”这两个调整项已经包含在QFixApp预设的Win95兼容模式中，但“IgnoreAltTab”调整项却没有（图23）。所以我们可以在QFixApp中尝试选择“IgnoreAltTab”来调整程序，这样通过与数据库的对比，能很方便地找到QFixApp的调整项目。需要注意，WinXP既为应用程序的设置程序也为程序本身提供了预定义的调整项，我们可以将与一个程序相关的调整项组合到一个包中。在需要运行以前的程序的企业IT部门，Compatibility Administrator变得尤其重要。一旦已经决定需要使用哪些调整项，点击“New”按钮，就会在“定制数据库”项下建立一个新的数据库。选中新建数据库后，点击“调整”按钮打开一个向导，指导用户为该数据库建立一套程序调整项集。根据提示选择一个兼容模式，并设置在运行QFixApp测试时确定需要的其他调整项，最后将与该程序相关的文件组合在一起。点击“自动生成”按钮，WinXP会为我们自动寻找这些文件。使用“file”→“save”将定制数据库保存到一个能传送给其他计算机的SDB文件中。


图22


图23



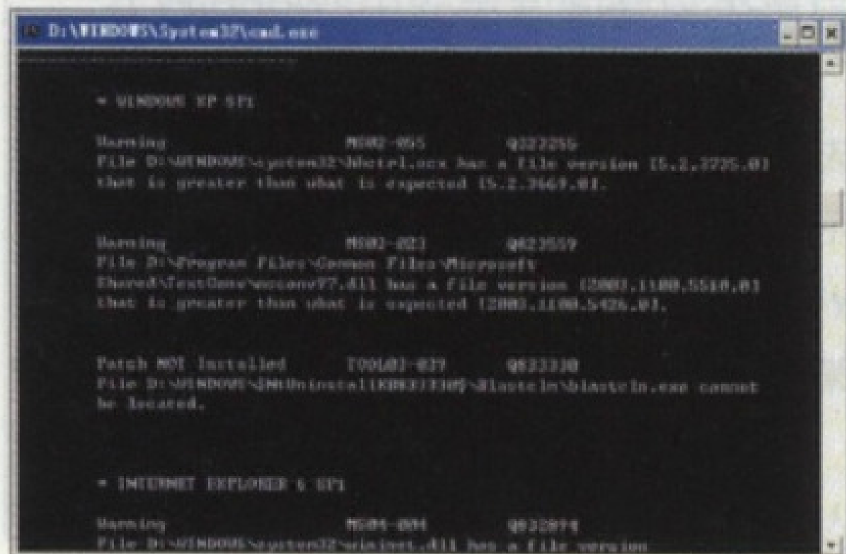
安全工具集

Microsoft HFNetChk

——补丁装成一箩筐

补丁是微软操作系统的重要特征，我们知道微软的补丁分为hotfixes和ServicePack。WinXPSP1可以一次性解决一段时间内的系统问题，但两次SP之间的hotfixes补丁就只能依靠用户自己收集安装及备份了。要收集hotfixes补丁最常用的办法就是访问Windows Update网站。不过其扫描过程略显麻烦，我们可使用微软提供的名为网络安全补丁检测器（Hfnetchk.exe）的工具，它可以告诉你系统还需要安装哪些hotfixes补丁。此工具是Shavlik为微软开发的，可在http://www.shavlik.com/pHFNetChkEXE.aspx下载最新版本。

安装HFNetChk然后打开命令提示符“开始”→“运行”→“CMD”，进入安装HFNetChk的目录，输入“hfnetchk -v”运行（图24）。记下屏幕中每个补丁程序的知识库文章编号及Technet安全公告编号（MSXX-XXX），然后使用http://www.microsoft.com/technet/security/bulletin/MSxx-xxx.asp，把XX-XXX用HFNetChk显示的编号代替，这样可在相应知识库下载安装它们。如果是安装SP1后第一次下载所有Pre-SP2 hotfixes补丁，那么会是一个冗长的过程。不过以后维护新的Hotfix补丁就容易多了，因为以后每周三（微软的补丁日）只会发布一到两个新的补丁。而当SP2正式发布后，用户就可以放弃这些收集的hotfixes补丁了，接着要收集的是Pre-SP3 hotfixe补丁……


图24

Microsoft Baseline Security Analyzer

——安全漏洞早发现

HFNetChk的缺点是命令行较麻烦，而且仅只处理即时修补程序和ServicePack。为此微软推出了新的工具Microsoft Baseline Security Analyzer，它将HFNetChk整合其中并提供易用的界面和更多的功能，也就是说它是HFNetChk功能的一个超集。其最新下载版本在http://www.microsoft.com/technet/security/tools/mbsahome.mspx。

运行Security Analyzer后其界面左边是一些功能链接（图25），点击后可在右边区域中看见对应的信息。如选取“Pick a Computer to Scan”，只要在

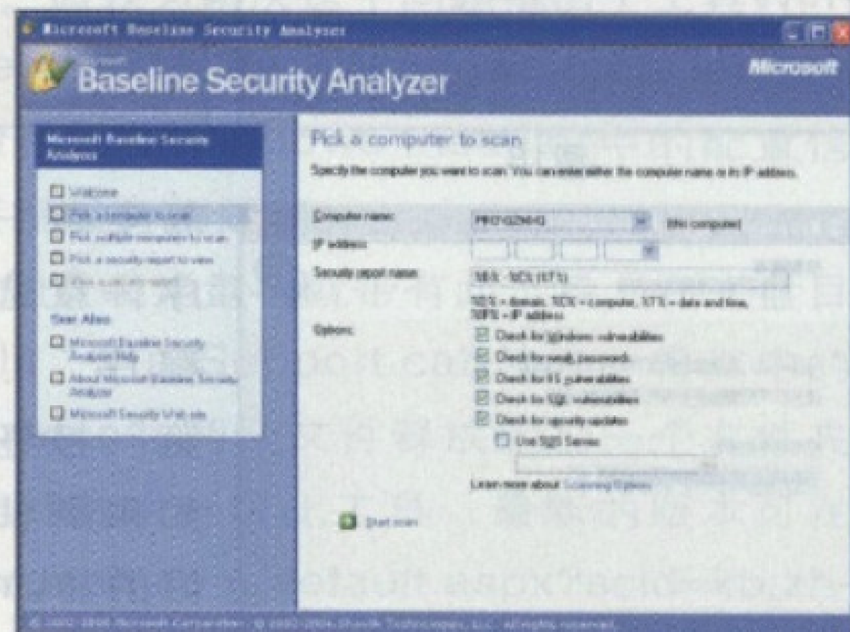


图25

"Computer Name"对话框中输入计算机名，然后根据需要来勾选检查Windows系统漏洞、密码、IIS漏洞、SQL程序漏洞和Windows更新补丁等选项，最后点击"StartScan"即可开始。检查完毕后，Security Analyzer会提供一份详细的系统安全报告，其中绿色勾表明系统不存在这方面的安全隐患，而红色叉说明存在此项安全隐患，需要修补（图26）。细心地查看检查之后的界面，可以发现每个需要修补的漏洞都提供了"What was scanned"、"Resault details"和"How to correct this"3个链接，按下"How to correct this"链接，可根据指示进行升级或更改系统的相关设置（图27）。虽然Security Analyzer不能直接解决系统的安全隐患，却可以检测出计算机上微软全系列产品的安全漏洞，用户也可以根据检测结果作出相应的修补和防范。



图26

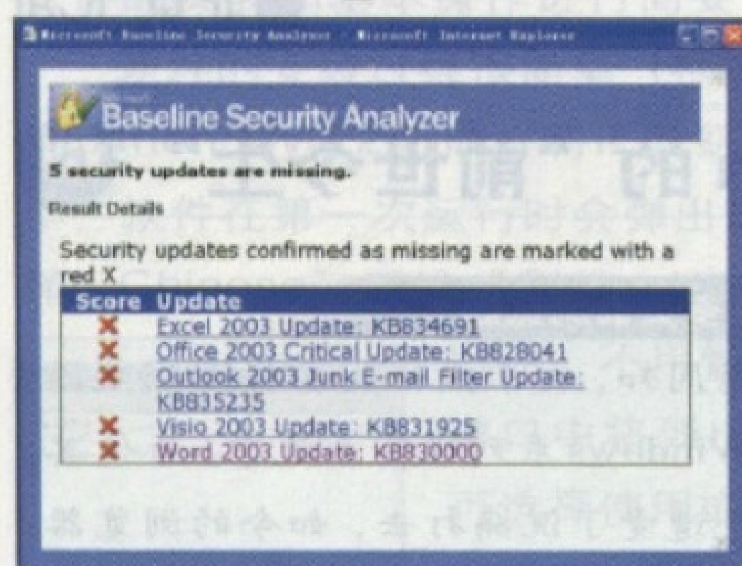


图27

QChain

——补丁安装一条龙

当使用上面工具找到并下载回所有的Hotfixes补丁，接着就是安装。这些补丁全部是可执行文件，按照常规的方法是直接一个一个地开始安装，这样非常麻烦，不仅要依次运行多个安装程序，而且每个补丁安装完成后都要求重启。也许有人认为分别安装每个补丁，最后重启一次就行了，事实上这很不可取。安装Hotfix时，如果要替换的文件被系统占用，那么新文件将被另外存放并记录在注册表的未决文件重命名队列（Pending File Renamequeue）键值中，等下一次重新启动计算机时再执行替换操作。因此如果一次安装多个Hotfix补丁而只在最后重启计算机，可能会存在一定的问题。好在微软考虑到这个问题，提供了一个免费的小工具Qchain.exe，利用它可以一次安装多个补丁程序，并且只在所有安装完成后要求重启。工具的下载地址为http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=A85C9CFA-E84C-4723-9C28-F66859060F5D&displaylang=en。

用户可直接按常规方法运行每个Hotfix程序，不过为了避免安装后的重启动，应该在命令行下运行"fix1.exe-z"，其中"-z"参数可在安装结束后避免重启计算机。用户还可以尝试使用"-q"参数，不出现详细的安装过程。在所有的Hotfix补丁都安装完成后，在命令行模式下执行QChain.exe，它将检查注册表的未决文件重命名队列键值，对所有Hotfix补丁的安装文件进行合适的链接、取舍等操作，保证最后的文件是最新版本，此后再重启就不会出现问题了。用qchain.exe虽然很方便，不过可能在有些情况下发生问题，一旦补丁程序中包含HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control \SessionManager\KnownDLLs这个键值所示的二进制文件时就会发生错误，因为这里的文件都是在启动时被装载到内存的，这时只能重新运行相应补丁，然后马上重启。

Microsoft Port Reporter

——找个官方的端口警察

WinXP自带的防火墙其实效果不错，但缺乏一些基本的监控能力，例如最常用的端口监控。微软提供了端口监视工具Microsoft Port Reporter来弥补这个缺憾，其下载地址为http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=69ba779b-bae9-4243-b9d6-63e62b4bcd2e&DisplayLang=en。

工具下载后直接解压，然后执行解开的目录里的Pr-setup.exe程序，软件会提示安装，按指示安装即可。工具安装后不会生成任何启动菜单，因为Port Reporter是以service形式，并且默认手动运行的，要运行它就必须启动这个服务，打开"控制面板"→"管理工具"→"服务"，找到"Port Reporter"服务启动它（图28）。服务启动后并没有任何提示，这时它已经在记录了，记录文件放在"%Windowsfolder%\system32\Logfiles\PortReporter"。进入这个目录，可以看到3个文件（图29）。其中PR-INITIAL-*.log主要记录服务启动初始化时整个系统里所有进程对网络的使用情况，具体因每台计算机而有所不同。PR-PIDS-*.log是即时扫描每个PID中连接网络端口的记录，可查询具体每个程序的端口连接状况，需要注意，这个文件的体积增长是非常快的。PR-PORTS-*.log记录了当前所有监测端口及每个端口所对应的应用程序，相对于PR-PIDS-*.log要清楚直观得多。因此利用Port Reporter可轻易做到查找木马等工作，只要看看有没有不认识的程序在监测端口就能确定了。在完成工作后要及时关闭这个服务，因为其记录文件的增长实在太快，很容易占据大量的磁盘空间。

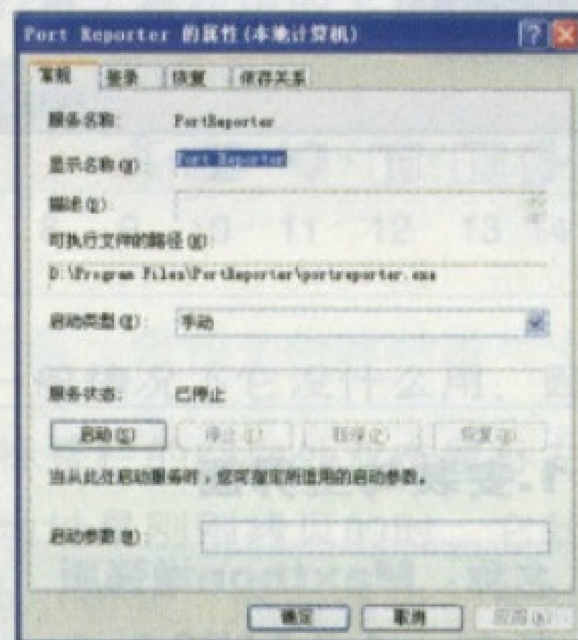


图28

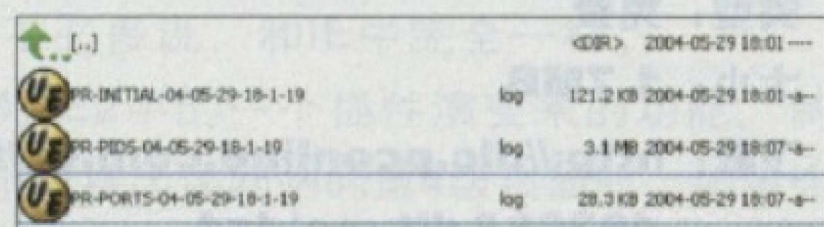


图29

性能强大是微软工具的特点，由于功能单一而不为人知，其实它们确实可以帮助解决问题，提高效率。

深入经典软件系列之七

作为“深入经典”系列文章，很多人看到这个副标题一定感到奇怪。Maxthon？从没听说过有这么个经典软件啊。别急，其实这款软件不久前还叫MyIE2。今天我们不但要讲清楚该软件的历史，而且还要助你成为网上冲浪的高手。

一览众山小
——Maxthon/MyIE2从入门到精通

■北京 iCat

一、Maxthon的“前世今生”

说起来，这款软件的“身世”很是曲折。笔者最初接触它时，它还叫“MyIE”，是一款绿色软件，不需要安装，那时笔者所用的版本好像是v3.2。经过一段时间的试用后，对它感觉就是：界面难看、功能差，所以很快就放弃了。大概不到一年以后，笔者与MyIE2“相遇”了。据说，当时MyIE的开发团队产生了一些人员变动，有的人参与了现在同样知名的GreenBrowser的开发，留下来的人继续开发MyIE2，版本从v0.1开始。笔者开始使用MyIE2时，版本为v0.7.X，它已经不再是一款只有几百kB的绿色软件了，而变成一款界面华丽、功能强大且具有众多插件的多页面浏览器。

眼看版本号越来越逼近1.0，网上传出了一些“MyIE3”的消息，不过软件开发者很快出来辟谣并宣布将推出1.0版，但软件英文名将改为“Maxthon”，而中文名则由“网际畅游II”改为“傲游浏览器”（图1）。至截稿时止，Maxthon仍为测试版，由于功能方面有不少改进且升级势在必行，我们还是决定以Maxthon为基础进行讲解，其中属于新特性的部分我们会做说明，并重点讲解。

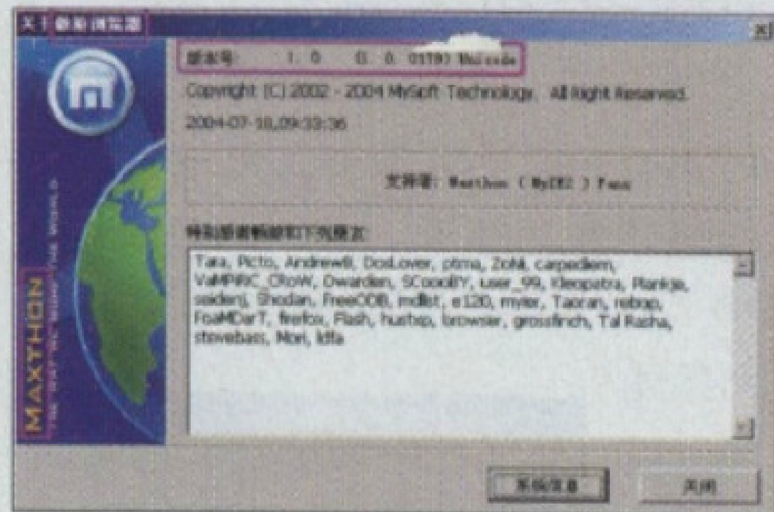


图1

第三方及多页面浏览器

众所周知，由于微软执意将IE浏览器捆绑在Windows系列操作系统中，致使其竞争对手遭受了沉痛打击，如今的浏览器市场就是微软一家独大。垄断的好处是便于制订相关标准和提高产品兼容性，不过另一方面，缺乏竞争的市场非常不利于进步。尽管目前IE的性能和兼容性都很不错，但功能一直受到很多用户的批评，这使得像Opera、Mozilla这些独立的第三方浏览器有了发展的空间。

另一方面，为了提高第三方浏览器的兼容性，很多开发者在IE核心的基础上开发新的界面及功能，Maxthon/MyIE2就属于这样的产品。为方便浏览，此类浏览器多数采用了多窗口界面（MDI），即可在单一程序界面中打开多个浏览窗口。

二、软件基本功能

1.安装与主界面

名称：Maxthon增强版
版本：v1.0.0178 beta
类型：免费
大小：1.7MB
下载：http://dlc.pconline.com.cn/filedown.jsp?id=49208&dltypeid=1

名称：MyIE2增强版
版本：v0.9.27.68
类型：免费
大小：2.0MB
下载：http://dlc.pconline.com.cn/filedown.jsp?id=46254&dltypeid=1

以上分别是截稿时Maxthon最新测试版和MyIE2更名前最后一版的下载地址，读者朋友可分别下载，感受一下并选择自己更喜欢的版本。个人认为新版中有很多细节的修改是值得称道的，但目前尚有较多Bug，老用户亦可能有诸多不习惯之处，因而建议大家可等Maxthon v1.0的正式版发布后再升级。

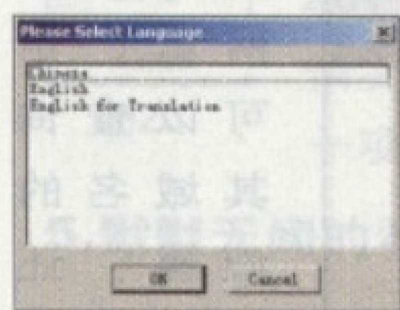
Maxthon的含义和发音

一有更名的消息传出，就有不少MyIE2的Fans反对，认为新名字拗口不好记，不过现在看来更名已成定局。究竟为什么要更名呢？软件作者是这样解释的：在经过一年多的开发，v1.0是一个全新的版本，有很多重大改进，所以我们需要一个更能表现其强大和不会引起误会的名称，Maxthon就有最强大之意。

至于这个新名字怎么读，感兴趣的朋友可以下载下面这个MP3文件听一下：http://www.maxthon.com/files/maxthon.mp3

无论MyIE2还是Maxthon都有两个版本，即标准版和增强版，均为免费软件，增强版提供更多的皮肤和插件，因而没有特殊原因的话，建议下载增强版。下面我们就对软件的安装和基本操作进行简要的说明。

软件的安装过程很简单（根据软件作者的建议，安装Maxthon/MyIE2前最好将IE升级为v6.0 SP1）。安装完毕，软件在第一次运行时会弹出选择界面语言对话框，选择“Chinese”后按“OK”（图2），接下来会显示软件协议，不用管它，继续“OK”。下个窗口中将列出增强版自带的插件，你可选择使用或不使用（图3），之后按“使用”即可进入程序主界面。如图4所示，对比Maxthon和MyIE2的主界面可看出有2点区别：（1）Maxthon少了两个默认的插件和一个“WMP”侧边栏，不过某些插件功能实际上已经融入了主程序中；（2）MyIE2默认的标签栏位置在窗口上部，而在Maxthon中则在窗口下部。


图2

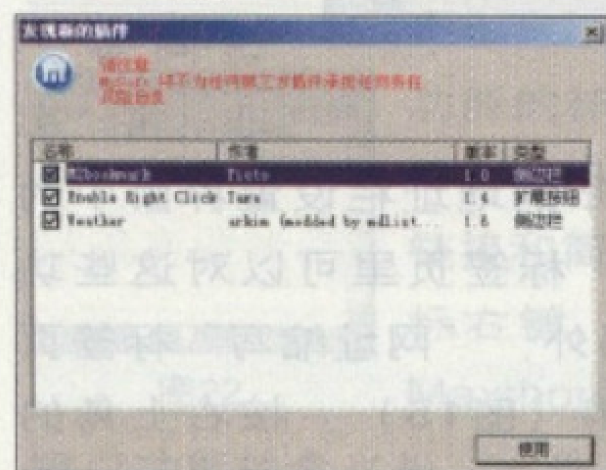

图3


图4

对于“UCmore”搜索加速器，从用户的反馈看，绝大部分人不用或压根不知道它有什么用，还有很多用户不知如何去除它。其实很简单：在菜单栏或工具栏的空白处点击鼠标右键，在菜单中勾掉“UCmore”一项即可（图5）。这样虽然不显示出来，但主程序在启动时仍然会加载它，占用无谓的系统资源，想彻底根除，请选择“选项”→“MyIE2选项”→“MyIE2插件”，然后在右侧窗口中勾掉“UCmore”一项即可（图6），这样主程序就不会再加载它了。

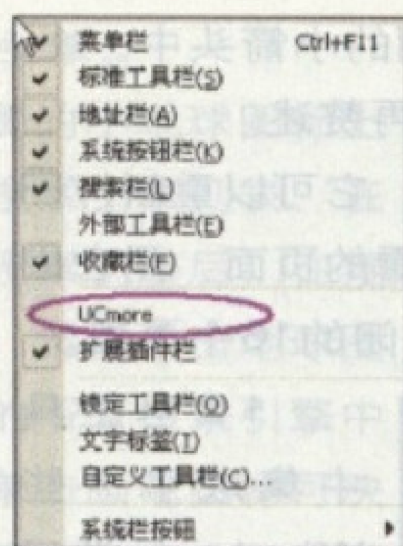
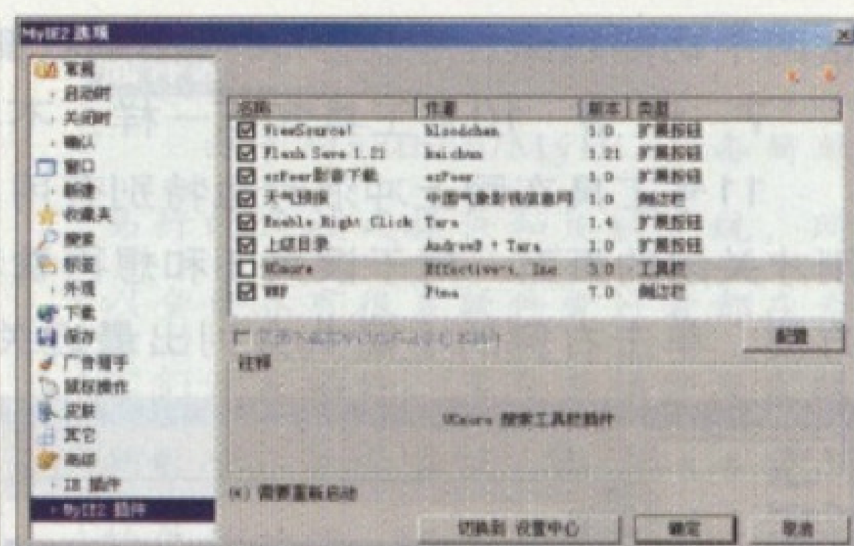
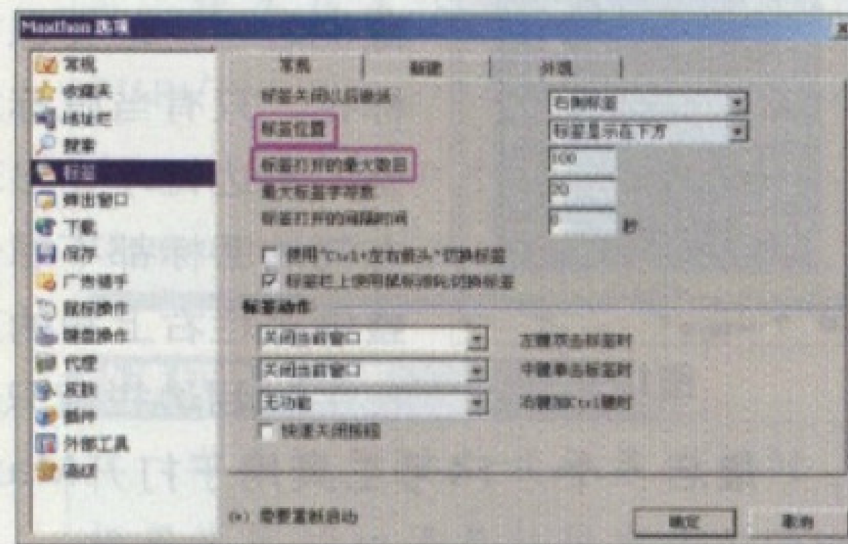


图5


图6

标签栏的位置完全是个人习惯，如果你不喜欢程序的默认设置，完全可以自定义。方法是选择“选项”→“Maxthon选项”→“标签”，然后在右侧窗口中的“标签位置”项上进行选择即可（图7）。随便说一句，在图7所示界面中，我们还可以设置容许打开窗口的最大数目，理论上限是一个很大的值：4 294 967 295。甭说是这么大一个数字，就是打开几百个窗口，估计你的机器也受不了，所以上限的设置要根据机器配置“量力而行”，此处的默认设置为100。


图7

2.这些按钮你都会用吗？

与IE相比，Maxthon/MyIE2的界面要复杂多了，先不提菜单，单说界面中的这些按钮，你都会用吗？我们先来看看工具栏，如图8所示，我们将工具栏中的工具从左到右依次编号。

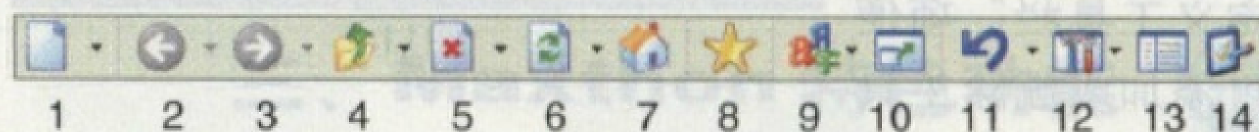


图8

1号工具用于新建页面，一般情况下它没什么用，因为新建页面最快捷的方法是在标签栏的空白处双击鼠标左键。但是当你需要新建的页面地址是刚刚拷贝的时，它就很有用了，只要单击其右侧的小箭头，然后选择“剪贴板”即可。

2号和3号工具不必多说，和IE中完全一样。

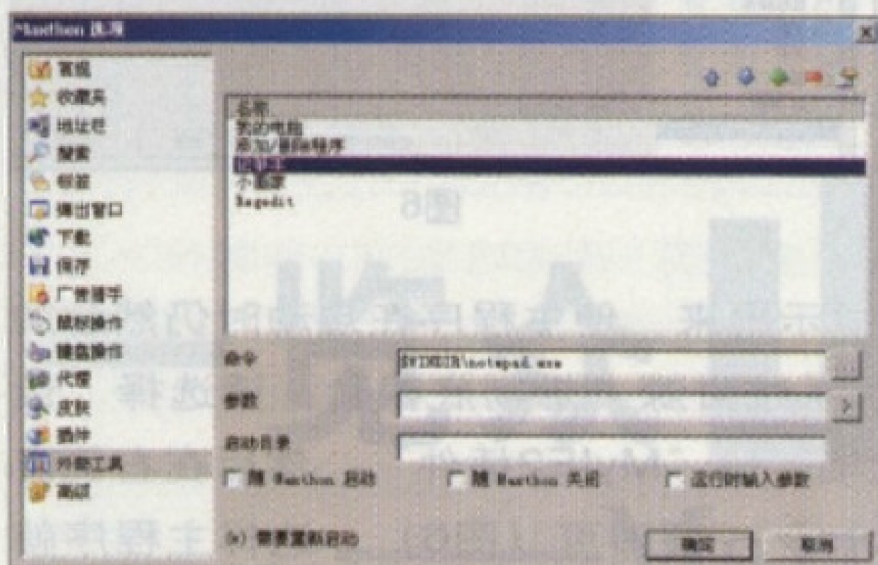
4号工具是由MyIE2中的一个插件演变来的功能。例如，当你打开的某个链接为该网站的第4级页面时，如果你想去第3级页面甚至到首页上看看，只要点击该工具即可实现，你也可以单击右侧小箭头，直接选择你要去的位置。

5号和6号是停止和刷新工具，在MyIE2中还有另外两个有用的工具就是全部停止和全部刷新，而Maxthon中，

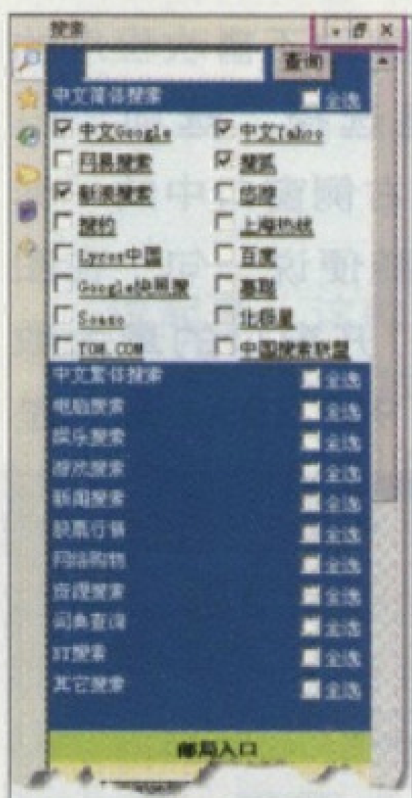
这两个功能被藏在了5号和6号工具右侧的小箭头中。

7、8、9、10号工具和IE一样，不再赘述。

11号工具在网上冲浪时也特别有用，它可以重新打开刚才关闭的页面，对于误关闭和想再看看的页面，用它最方便。单击右侧的小箭头会列出最近关闭的16个页面。

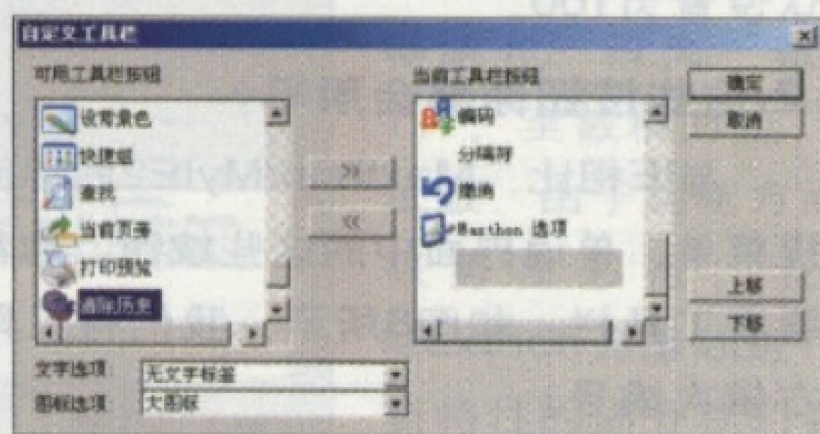

图9

12号工具中集成了一些Windows常用工具的启动项，单击它选择“外部工具管理器”可增减或删除任何工具的快速启动项（图9）。


图10

13号工具可打开侧边栏，默认情况下打开的侧边栏会占用较大的窗口面积，我们也可以设法将其隐藏。方法很简单，如图10所示，在侧边栏上单击右上角的小三角按钮便可自动隐藏侧边栏，但会保留侧边栏左侧的图标栏，只有当鼠标放到图标栏时，完整的侧边栏才会出现。如果连侧边栏左侧的图标都不想保留，就再单击完整侧边栏右上角的双方形按钮，这样在平时侧边栏就只是一条细线了。

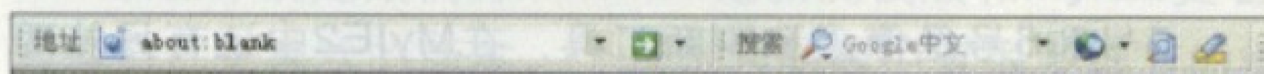
最后一个，14号工具用于打开Maxthon/MyIE2选项窗口。

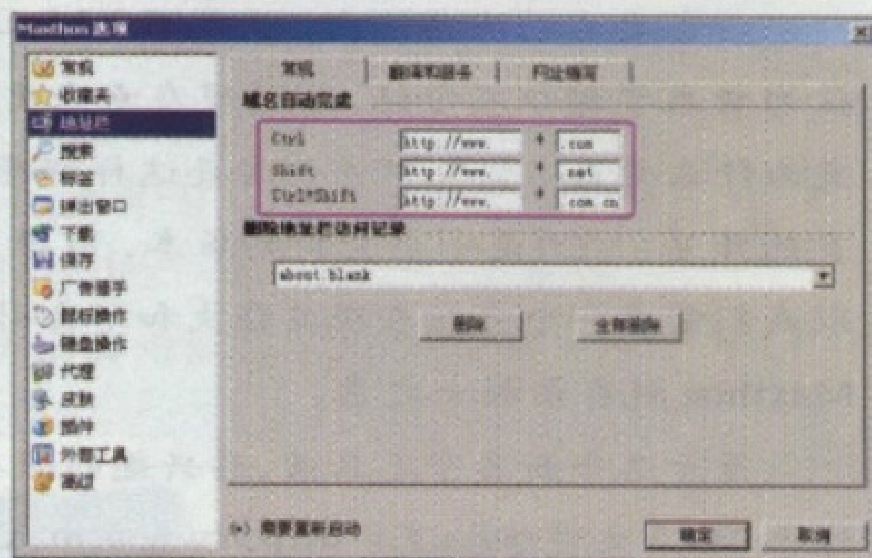

图11

除默认的工具栏选项外，还有很多可添加的项目。具体方法是：右键单击菜单栏或工具栏空白处选择“自定义工具栏”项便可添加或删除工具按钮（图11）。个人认为有3个工具值得添加：清除历史、滚屏和停止开窗。清除历史，利用这个工具可清除Cookies、浏览记录、搜索历史等多项数据资料，很实用；滚屏可以分几种不同的速度自动滚动页面，对喜欢在网上看小说的朋友很有用；我们在网上冲浪时可能会遇到一些攻击型网站，它们的攻击方式就是快速不断地打开新窗口，直至耗尽系统资源而死机，停止开窗工具便可抑制此类事情的发生。

3.地址、搜索栏有名堂

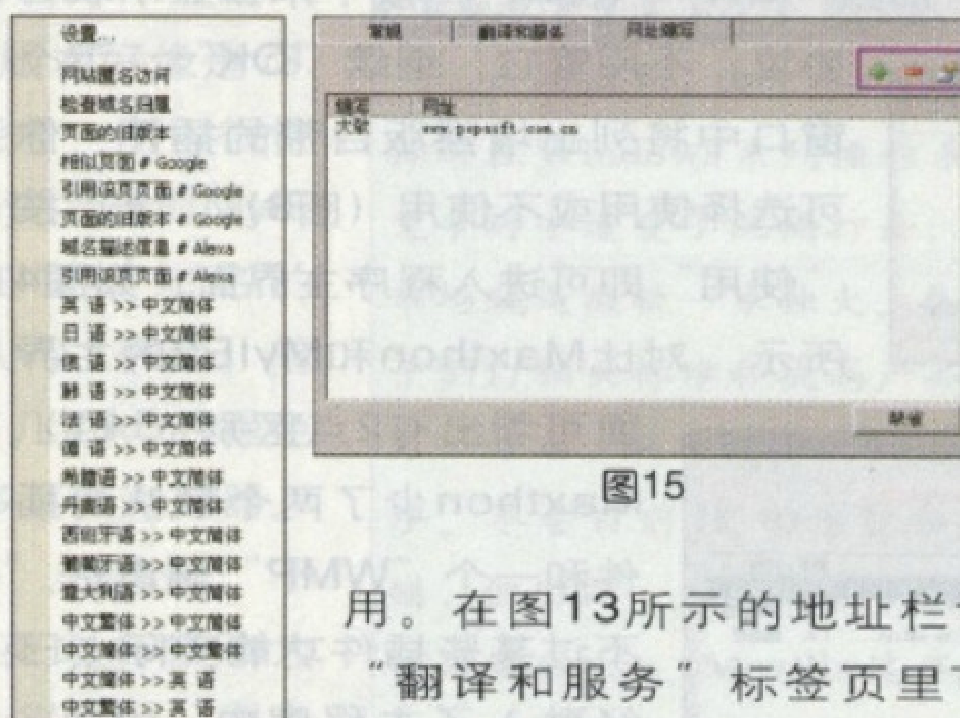
默认界面中工具栏右侧为插件扩展栏，关于插件这里暂且不提，先来说说地址栏和搜索栏（图12），它们看似简单，其实很有名堂。


图12


图13

我们知道在IE的地址栏中，如果是登录HTTP服务器，通常不需要输入“http://”。在这里问题变得更简单，只要记住几个快捷键，我们连“www”、“com”或是“net”之类的前后缀都不用输入。选择“选项”→“Maxthon选项”→“地址栏”（图13），在左侧窗口中可设置3套快捷键对应前后缀。以登录大众软件主页为例，首先在地址栏中输入“popsoft”，然后在按住Ctrl+Shift的同时敲回车即可进入“http://www.popsoft.com.cn”。

点击地址栏右侧图标旁的小箭头，会出现如图14所示菜单。大家看到，这个菜单有很多功能，可以翻译地址栏中的网址，也可以查询其域名的归属，还可以匿名访问等，非常实用。在图13所示的地址栏设置界面中的“翻译和服务”标签页里可以对这些功能进行设置。另外，“网址缩写”标签页中的功能很有用（图15），按右上角的“+”便可添加使用缩写的网址，先填上缩写，如“大软”，回车后再填写“大众软件”主页的地址即可。这样一来，被你定义过的网址就好像有了网络实名功能一样，只要在地址栏中输入缩写即可登录。


图14　图15

Maxthon的地址栏也具备简单的搜索功能，只要你在地址栏中输入的是关键词，而非地址，程序就会采用默认的百度搜索引擎进行搜索。当初MyIE2将默认搜索引擎由Google换为百度曾在用户中引起不小的争议，不过时至今日作者似乎“心意已决”，而且默认搜索引擎是不能修改的。

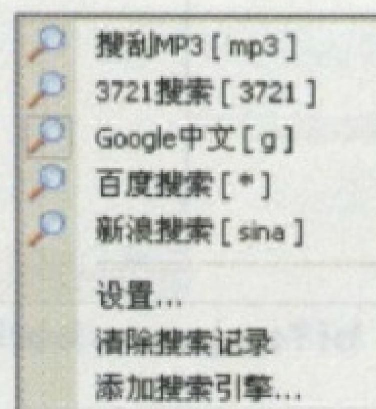
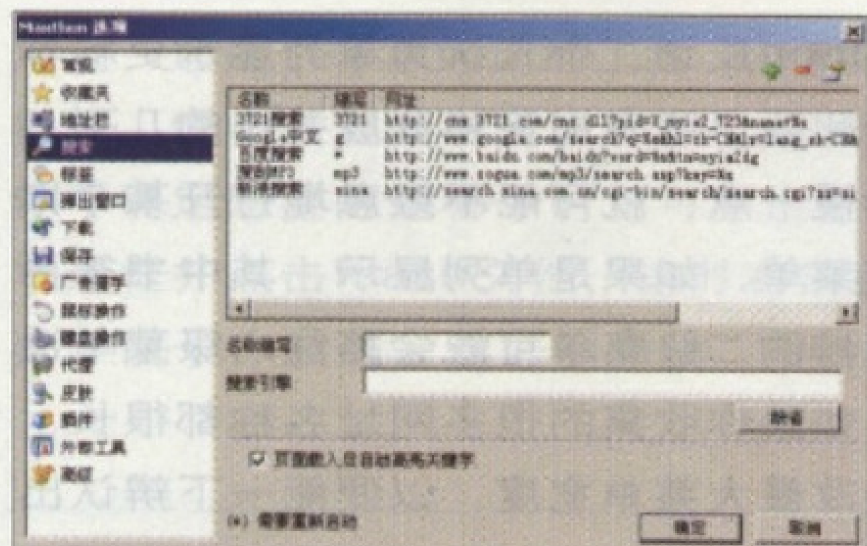


图16

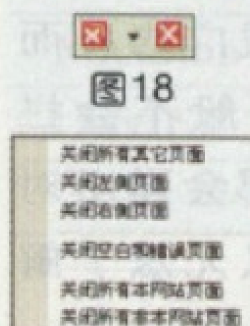
如果你不喜欢用百度，那就不得不提到旁边的搜索栏。这里集成了很多通用或专用搜索引擎，可满足各种搜索需求。点击搜索栏左侧的放大镜图标可以打开搜索栏设置菜单（图16），单击上面搜索引擎的名称可以设置搜索栏的默认搜索引擎（在MyIE2中这个设置需要自行编辑配置文件）。单击“设置”项可直接进入搜索栏设置窗口（图17），在这里可以

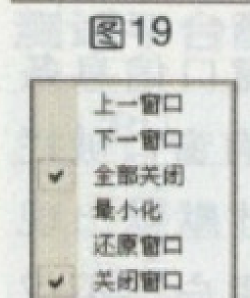

图17

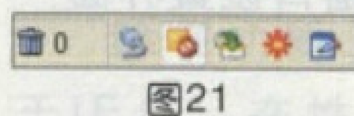
添加待设定的搜索引擎。

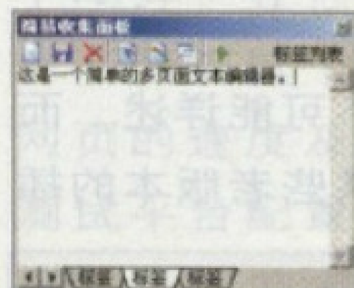
单击搜索栏右侧的小地球图标上的小箭头，会打开搜索引擎列表，在这里勾选你需要的搜索引擎后，在搜索栏中输入关键词，然后单击地球图标即可同时在选中的所有搜索引擎中对该词进行搜索。单击画笔图标可决定是否在搜索结果页面中高亮显示关键词，如果页面中有很多关键词，则可用旁边的放大镜图标在关键词间切换。

4.小巧实用的系统按钮栏


图18


图19




图20

收藏栏的功能与IE中的“链接”栏大体相当，这里不再多说，下面我们来讲讲系统按钮栏（图18）。默认情况下系统按钮栏只有这两个图标，左侧的为关闭所有页面，右侧图标为关闭当前页面，其中左侧图标还具备一个实用的下拉菜单（图19），这里有很多选择性关闭页面的选项，一目了然，不再详述。

其实系统按钮栏中还有很多未显示的按钮，右键单击菜单栏或工具栏的空白处，在打开菜单中选择“系统栏按钮”（图20）。这里比较有用的就是“最小化”按钮，在不关闭主窗口的情况下，最小化那些非正在浏览的页面也可以减少资源占用，这一项对低配置机型相当有用。

5.默默无闻的状态栏

图21

图22

Maxthon/MyIE2的状态栏通常不被人们注意，实际上这里也有不少有用的功能，如图21所示，这6个图标是状态栏功能的核心。从左至右分别为：被过滤的广告数、脱机工作、启用/禁用过滤、激活新窗口、在新窗口中打开页面中的链接和简易收集面板。在显示过滤数的垃圾筒图标上单击鼠标右键，可以得到更多关于网页过滤的设置选项，关于Maxthon/MyIE2的过滤功能将在后面进行详细讲解。激活新窗口功能的含义是，当你不断打开新页面时，程序会自动切换至新页面，否则将会一直停留在当前页面。简易收集面板实际上就是一个简单的多页面文本编辑器（图22），可用于收集一些网页中的文字或编写简单的脚本。

插件及皮肤

由于Maxthon/MyIE2具备简单易行的开放式插件和皮肤系统，所以全世界有很多软件爱好者都在为它们开发插件，至今其插件及皮肤的数量已达数百款，极大地丰富了软件的功能。Maxthon/MyIE2的插件有两种，一种可添加在扩展插件栏中，另一种则添加在侧边栏中。一般来说需要有操作界面的插件如天气预报功能，都会放在侧边栏中。插件的安装方法很简单，下载后解压至软件安装目录下的Plugin目录中，然后在“选项”→“Maxthon选项”→“插件”窗口中选择该插件即可。同时，在这个界面中你也可以设置每款插件，如果该插件有设置项的话。

欲寻找或下载插件请访问：http://www.myie2.com/html_chs/download.htm 或 http://myie2.tarapages.com/

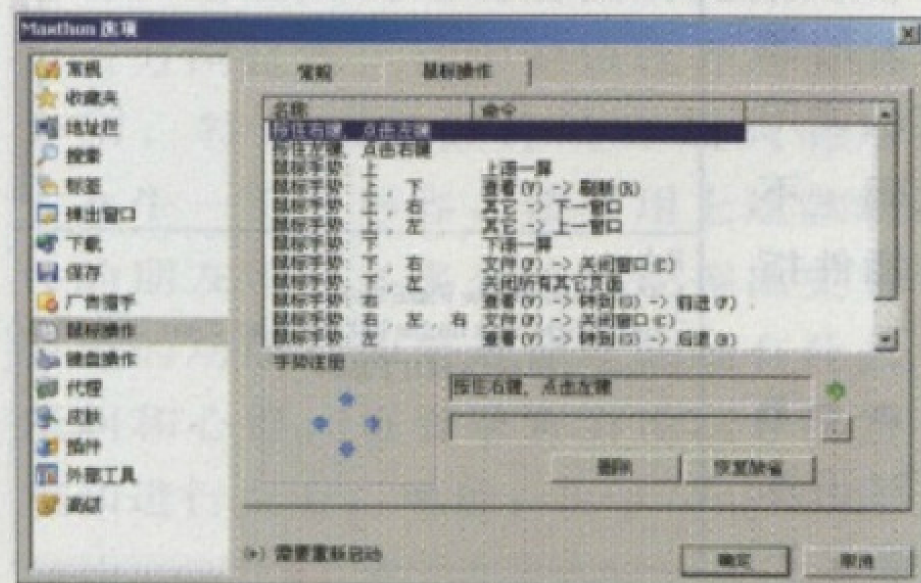
快速切换标签页

当我们同时打开很多页面时，标签页间的切换是件很麻烦的事，其实有两个简单的切换方法：一时将鼠标箭头放在标签栏上，滚动鼠标滚轮便可切换；二是利用F2、F3键向前及向后切换。

三、Maxthon 特色功能

1.鼠标手势

这是个非常神奇但也不太容易掌握的功能：按住鼠标右键用鼠标在屏幕上划不同的轨迹即可实现各种功能。如图23所示，这里列出了所有默认的鼠标手势，如果你对这些手势有什么不满或是想改变它的功能都可以。请注意，鼠标手势的操作方法是按住鼠标右键，然后按照既定的路线移动鼠标，奏效以后状态栏中会显示相应的鼠标手势名称。


图23

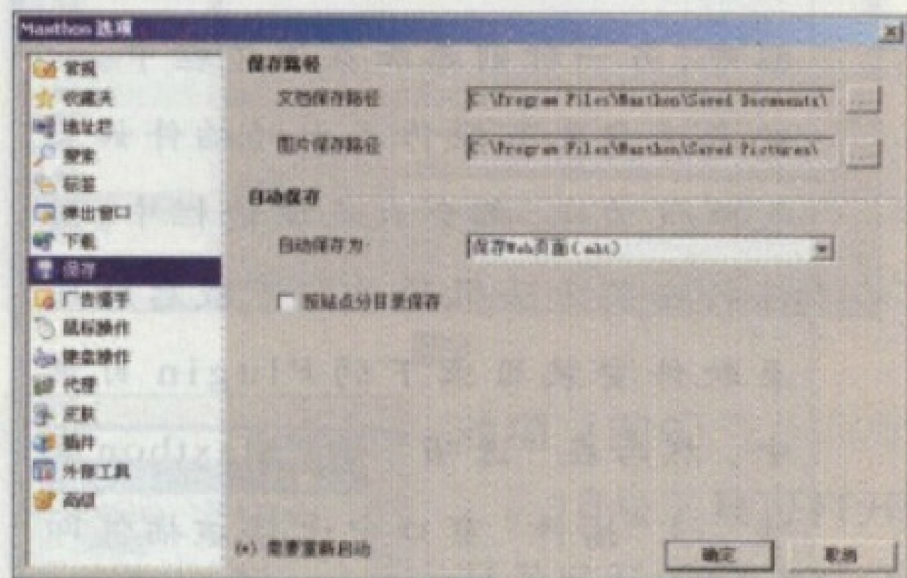
个人觉得鼠标手势还是比较有用的，不过有两个前提。一是你的鼠标非常灵活好用，二是鼠标手势的应用需要一段时间的练习，俗话说“磨刀不误砍柴工”，不过估计“懒人”们很少会用到此项功能。

2.超级拖拽

无论页面中文本、链接还是图片，Maxthon/MyIE2都可通过超级拖拽功能在新窗口中以不同形式打开这些对象。如果是文本，选中后拖拽，程序便会自动在新窗口中以默认搜索引擎进行搜索；对链接和图片进行拖拽，都可以在新窗口中打开它

升级

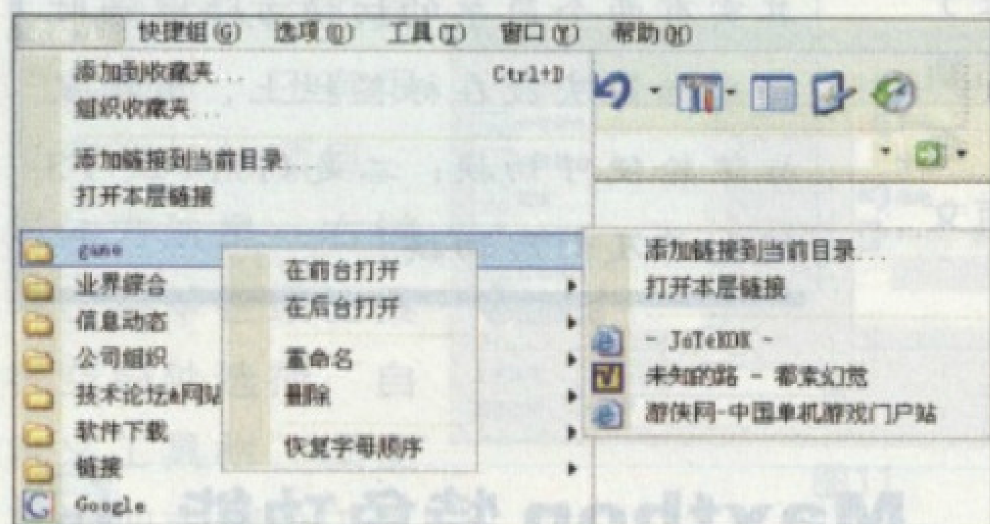
升级本来是件好事，但至少在测试阶段，开发者还没有提供从MyIE2到Maxthon的升级方式，如果你原来一直在用MyIE2，当你安装了Maxthon后，原有的设置会丢失。目前还没有什么好的解决办法，唯有在安装完以后，将原有的MyIE2安装目录下的相应文件和目录拷贝至Maxthon中，可保留部分设置。


图24

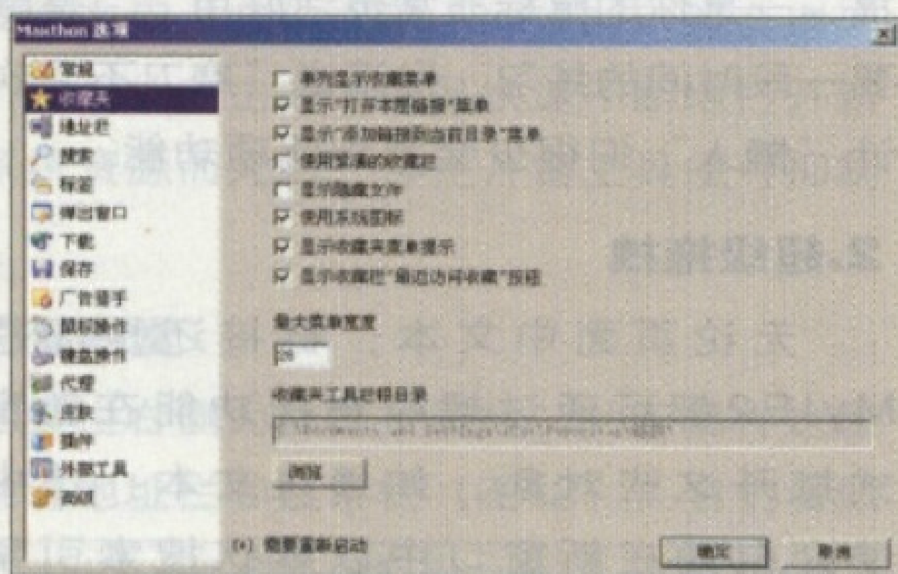
们。此外，如果在拖拽时按住"Ctrl"键还能实现自动保存功能，即按住"Ctrl"拖拽文本或图片，程序便自动将其保存在预先设置好的目录中。那么如何设置自动保存的目录呢？选择"选项"→"MyIE2选项"→"保存"，然后便可在右侧窗口中设置自动保存文本和图片的目录（图24）。

3.收藏夹

在Maxthon安装好后，便会自动加载已有的IE收藏夹。笔者所见过的所有基于IE的第三方浏览器都无法支持收藏夹菜单项目的拖拽，看来这里可能存在一定的技术难关。不过，Maxthon是少数支持在收藏夹菜单中使用鼠标右键的软件之一，有了右键菜单我们就可以方便地对菜单中的书签进行管理（图25）。收藏夹的每一级菜单上都有"添加链接到当前目录"和"打开本层链接"两个选项，方便实用。


图25

除此之外，该收藏夹菜单还有一些可调整的地方，选择"选项"→"MyIE2选项"→"收藏夹"，这里有关于收藏夹的所有设置（图26），其中"单列显示收藏菜单"和"最大菜单宽度"两项最值得关注。前者在MyIE2中默认为选中，而Maxthon反之。个人认为单列显示更科学一些，如果不选中此项，所有书签将分成并排的几列。你在移动鼠标时稍慢一点，就可能不经意地打开某个你并不想打开的二级菜单，如果是单列显示，其中书签再多也无妨，而且并排的二级菜单可能会挡住一级菜单造成选择上的不便。如果你收集的很多网址名称都很长，那么就可以考虑修改最大菜单宽度，以便能一下辨认出你所要找的书签项。


图26

4.广告猎手

虽然很多第三方浏览器和IE工具栏都具备阻止弹出式窗口的功能，不过Maxthon的广告猎手还是很值得称道的，其智能的识别方法通常会准确拦截广告，而对那些自动在新页面中打开链接的网页一般不会拦截。在MyIE2中，程序在每次拦截页面时都会弹出对话框要求确认，会很烦，如果禁止弹出，又无法了解拦截窗口的情况，实在有点进退两难。

Maxthon为解决这个问题，加入了阻止窗口信息条（图27），它只占用页面中极小的空间，只在有窗口被拦截时才默默出现提示用户。不仅如此，它还可以显示被拦截窗口的具体地址、隐藏自身及快速切换至弹出窗口设置界面，这是Maxthon最成功的改进之一。

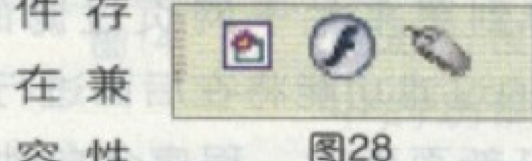


图27

5.经典插件

由于Maxthon/MyIE2的插件众多，不可能详述，而且从试用Maxthon的用户反馈看，其对某些老版本的插件存在兼容性问题。为了稳妥起见，我们只为你介绍Maxthon增强版中自带的3款扩展插件栏插件（图28）。

图28

（1）View Source!：这是一款查看网页源代码的插件。对于具备复杂框架结构的网页，它会分别打开框架结构下各页面的源代码。该插件默认调用记事本查看源代码，不过你也可以为该插件指定查看器。

（2）Flash Save 1.21：对于那些存在Flash动画又不具备其下载地址的页面

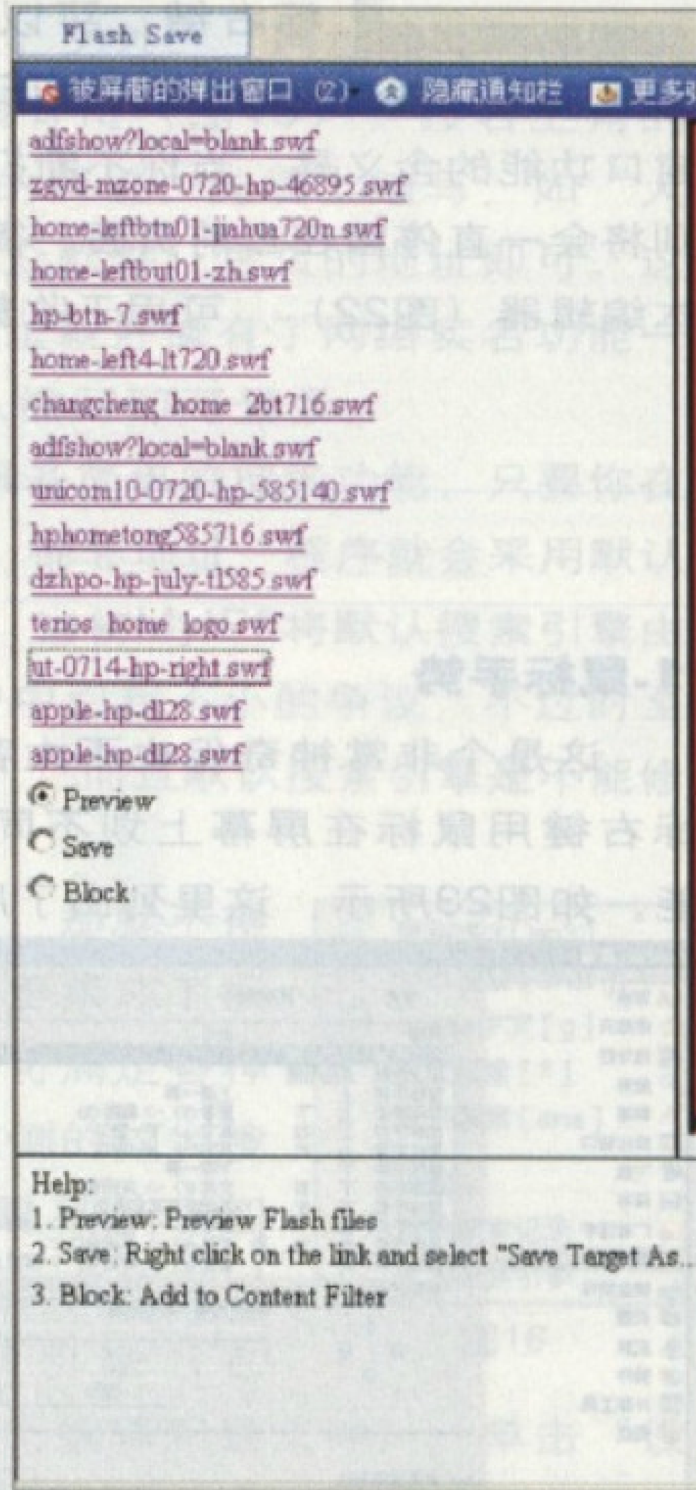


图29

来说，这是个非常好用的工具，只要在该页面下单击此插件，便会在页面中列出所有Flash动画（图29），当你不确定想要的是哪个时，可单击左侧的“preview”单选框并点击Flash文件，这时右侧会出向该动画的预览，便于你挑选。选好后单击“Save”单选框，然后在提供的链接上单击鼠标右键，在弹出菜单中选择“目标另存为”即可。

（3）Enable Right Click：有些网站为保证其内容不被拷贝或转载，在页面中禁止了鼠标右键菜单，此插件可以屏蔽这种限制。

四、性能测试

资源占用测试结果

测试项目	无页面最小化（kB）	10页面最小化（kB）	无页面（kB）	单页面（kB）	5页面（kB）	10页面（kB）
Maxthon	4032	20 636	5888	18 116	30 732	48 970
MyIE2	3536	19 496	4912	16 192	29 740	46 720
IE	840	8984	3364	23 540	42 260	64 756

测试平台配置

CPU	Athlon XP 2500+
主板	硕泰克 KT600
内存	256MB DDR400
硬盘	西部数据 1200JB（7200r/m，8MB）

除在功能上Maxthon/MyIE2远胜于IE外，在性能上的表现又如何呢？为了回答这个问题，笔者对它们打开网页的速度及资源占用进行了测试，测试平台配置见上表。由于同样使用IE核心，笔者测试过多个网页后发现速度的差别很小，而且速度受到实时网络状况的影响较大，故没有列出测试结果。从资源占用的测试结果不难看出，Maxthon和MyIE2在打开多个页面时的资源占用要远小于IE，但Maxthon的资源占用略大于MyIE2，这可能与功能增加有关。

尽管Maxthon/MyIE2无论在资源占用还是安装文件尺寸上都不是最精巧的，但它的确是功能强大且经典的第三方浏览器。文中对该软件功能的介绍，特别是对插件的介绍只能用“九牛一毛”形容，希望用上这款软件的朋友可以多多交流，挖掘出更多有用的功能。如果对该软件还有什么疑问和心得，可登录官方论坛寻找答案和进行交流，地址：http://myiebbs.yeah.net/。

中国共享软件

一个月的软件下载又把CoCo新买的硬盘撑得爆满，在整理“战利品”时发现一个新现象，好些个知名度非常高的国外共享软件也开始大范围地支持中文语言包。与其让那些各种各样的软件汉化小组来折腾自己的软件，不如一开始就提供全中文的用户界面，也便于收取自己的注册费用，更有甚者还提供了非常详细的中文帮助文档。而国内的很多共享软件甚至没有帮助文件。我们常常谈论国产共享软件进军海外，而国外的软件正在以迅猛的势头抢占中国市场。立足本地用户，不断向外寻求发展，也许才是共享软件的王道。（软件推荐信箱：hylwr@sina.com）

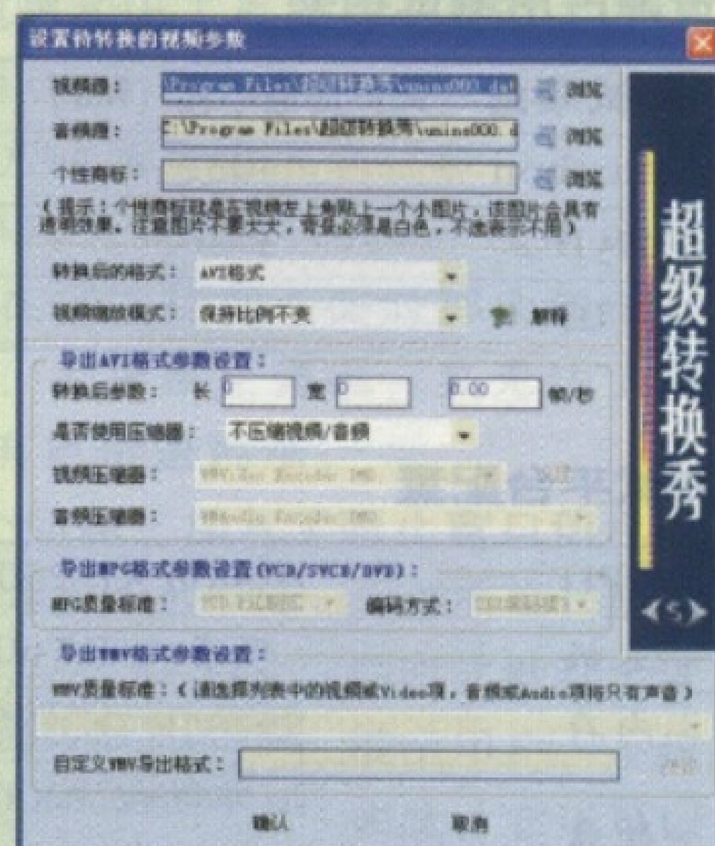
■重庆 CoCo

Soft®eg
http://www.softreg.com.cn

视频文件大变身——超级转换秀

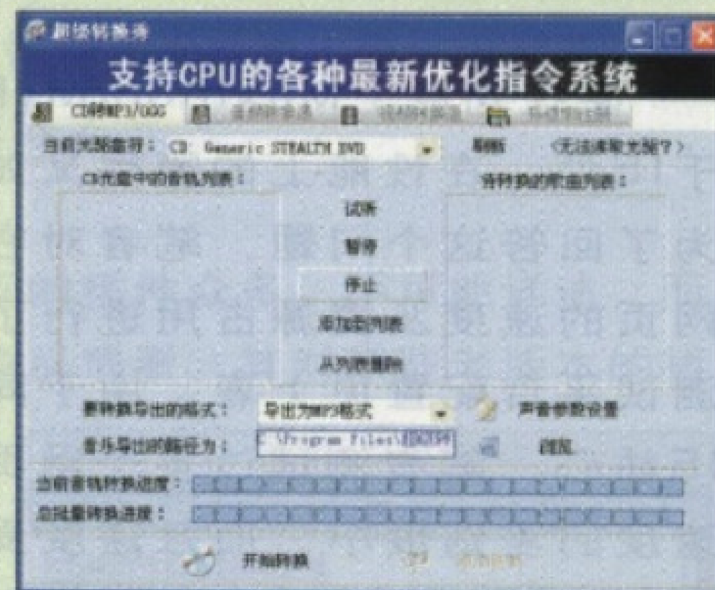
□版本：v1.2 Build 30　□大小：3.9MB
□授权：共享软件（音频只能转换30秒）　□作者：庄威
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：30元
□主页：http://www.powerrsoft.com/cs/
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=16004

说明：一款集CD音轨抓取、音视频转换、音视频混合、音视频切割与连接转换于一体的影音后期制作工具。为了提高转换速度，软件针对各种CPU的一些系统指令（MMX/3D Now!/SSE/SSE2）进行了全面优化。支持大批量文件的自动转换；支持多光驱DVD、VCD影碟的相互转换，提供的详细设置选项允许你对生成过程中的每一步进行监控，还能根据不同需要生成不同体积的文件。视频切割和连接让我们可以对影音文件进行简单的编辑，在运行大型线性编辑软件前先对视频文件做初步处理。对那些电影网站的站长来说，转换出的文件可以直接提供给访问者在线观看。



DivX、DVD、VCD一个都不少

点评：经常看到网上、杂志中的各种视频转换、DVDRip教程，但复杂的操作往往让一些初级玩家望而生畏。“自由转换”就是超级转换秀的一大特点，你可以直接选择原视频和目标视频格式，系统将自动给出一个合理的转换算法而无需我们去定义，一切自动生成。支持十余种格式，涵盖了常见影音种类的90%。软件同时允许用户在最终视频的具体位置打上自己的个性图片。视频转换、编辑和版权保护一步到位，轻松自在。



优化CPU指令，加快转换速度

谁偷走了我的带宽——网络狂飙2

□版本：v1.0　□大小：1.6MB
□授权：共享软件（弹出注册提示窗口）　□作者：superhunter
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：19.98元
□主页：http://www.superhsoft.com/chinese/
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=15840

说明：一款查看当前网络流量的小工具，让你清楚究竟是什么程序在占用宝贵的网络带宽。软件采用图形和数字相结合的方式，随时准确汇报当前查看的站点和网络传输状态，数据涵盖了总数据流量、平均和最大数据流量。你可以关闭一些不必要的消耗网络资源的程序，如弹出窗口、大型Flash或视频广告。对于你经常访问的网站，“网络狂飙2”会预先将内容放入系统缓存中，当你再次访问时可以加快浏览。

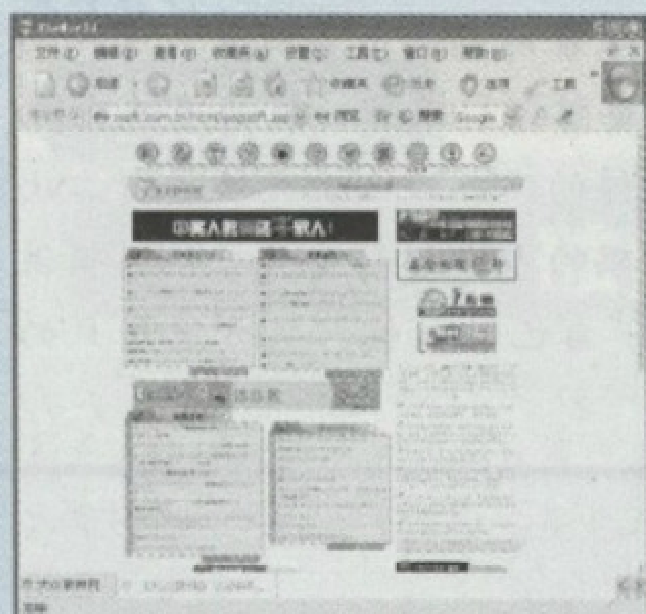


了解你的网络使用情况

点评：除经常使用的FTP客户端或BT等下载软件外，很多网络应用程序如IE和Foxmail，执行时我们都无法看到软件所消耗的带宽，是正在下载一个很大的E-mail附件，或是网络进程已经挂掉，网络狂飙2将会很清晰地告诉你一切。当网络表现不正常，怀疑是病毒或木马在传送数据时，也可以使用它方便地辨识。

网际冲浪新概念——TheWorld Browser

□版本：v1.1 beta5　□大小：166kB
□授权：免费软件　□作者：Sea Moon
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.ioage.com/cn/
□下载：http://www.ioage.com/download/setup.exe


随心所欲缩放网页

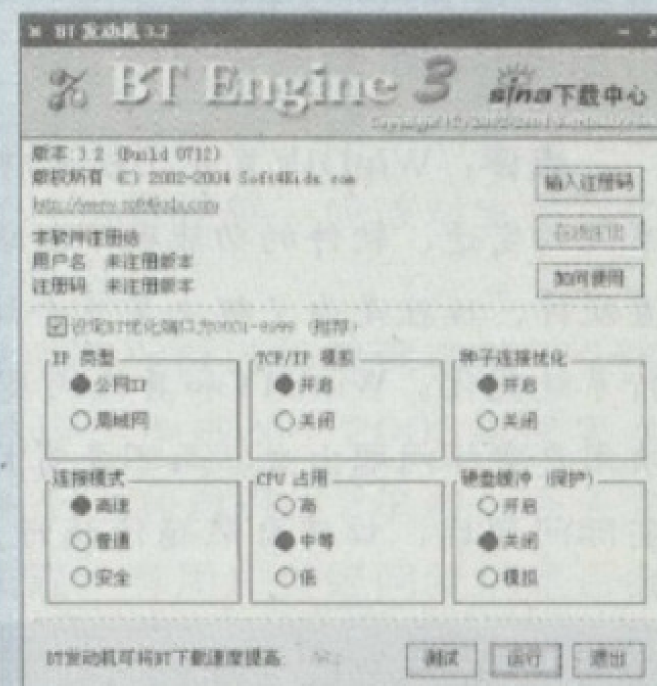
说明： 类似于MyIE2的基于IE内核的多窗口浏览器，软件照顾了那些对上网还不是很熟悉的用户，除速度快、体积小外，还提供了比一般浏览器更加强大的安全设置。"TheWorld"采用Win32 SDK开发，对IE的内核进行了一定的优化，增强了浏览的稳定性。除拦截广告窗口外，还能将单个页面中的飘动广告过滤，把那些经常弹出的插件安装程序屏蔽。其独创的"页面缩放"可对任何网页执行在图片处理软件中才能做到的缩小和放大操作。想让网页在自己面前呈现出什么比例，用滚轮就能实现，再也不用抱怨网站的图片和字体大小了。

点评： 继多窗口浏览器MyIE2的成功后，各式各样的同类软件如雨后春笋般涌现，"TheWorld"以小巧的体积和安全性占领了不少网虫的心。特别是一些家人和朋友，由于网络知识的匮乏，他们在上网时往往没有分辨能力，只要我们使用"TheWorld"进行一次"安全安静模式"设置，就完全可以放心地让他们上网，而不必担心网络上的垃圾对计算机造成伤害了。其官方网站提供了一个非常详细的评测报告，可以让用户对软件的速度和资源占用有全面的了解。

让BT下载更加疯狂——BT发动机

□版本：v3.2　□大小：899kB
□授权：共享软件（无法使用优化功能）　□作者：Soft4Kids
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：30元
□主页：http://www.soft4kids.com/cn/
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=15842

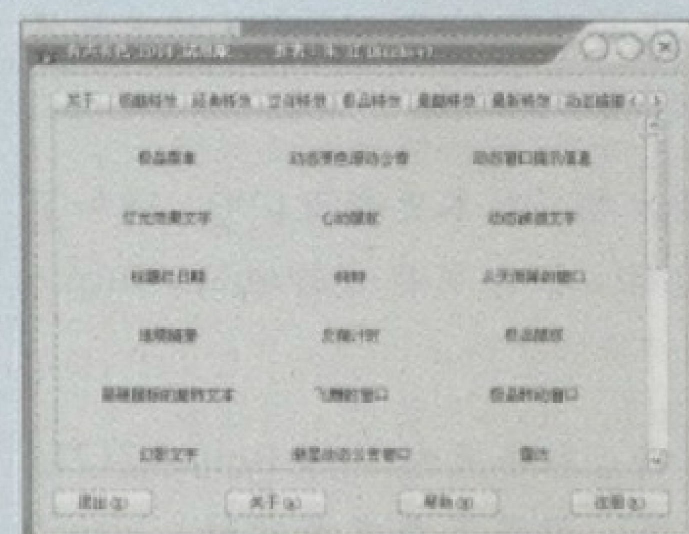
说明： 一款针对BT下载客户端的速度和网络性能进行优化的软件。用户在使用BT下载时，BT发动机会自动对下载端口、种子连接、CPU占用、硬盘缓存等6个方面进行设置，据称可将BT下载的速度提升100%，同时有效地保护硬盘。软件在3.0版本以上开始支持局域网。



6大模块各司其职

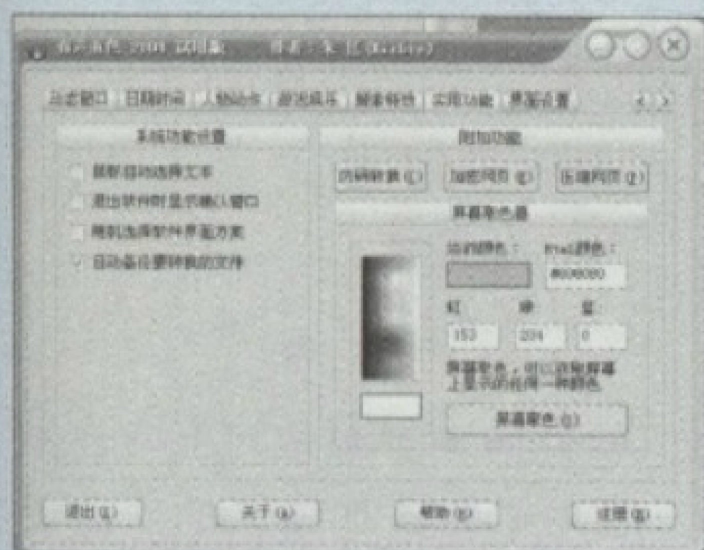
点评： 2004下载界最大的亮点当仁不让地交给了BT这个新秀，不需要复杂的论坛积分、没有烦人的FTP路径，即点即下，而且下载的人数越多，速度就越快。但下载的种子一旦增多，硬盘"咯吱咯吱"的狂叫声和CPU在50%以上的占用率经常搞得我们心烦意乱。BT发动机本身不帮助我们下载，它配合BT客户端，可提高它们的运行速度和性能。值得注意的是，BT下载完成后最好关闭本软件，因为它的优化模式可能会降低其他网络应用程序的连接速度。

让你的网站动感起来——有声有色


丰富的特效选择

□版本：2004 Build 0713　□大小：3.8MB
□授权：共享软件（试用20次）　□作者：朱江
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：50元
□主页：http://www.coolboo.com/
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=12300

说明： 一款主页Javascript特效代码生成软件，集合了518个十分精彩的小特效，用户只需轻点鼠标，将生成的代码插入自己网页中的相应位置即可。值得称道


还有网页加密等其他功能

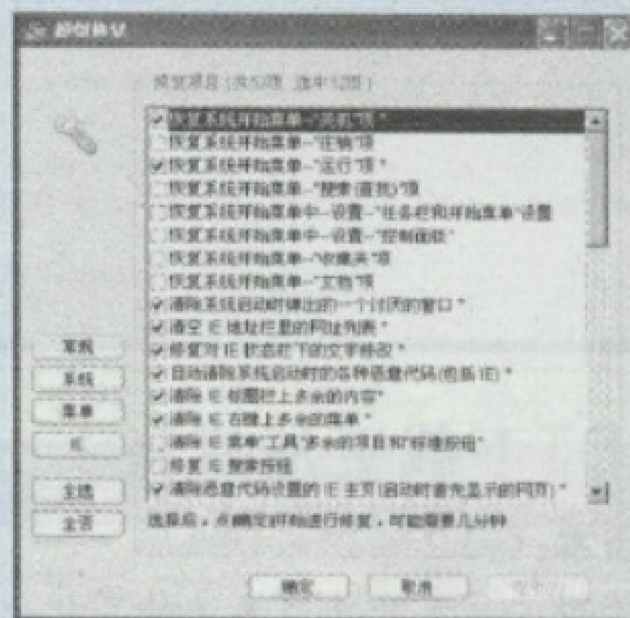
的是，软件针对每个特效都提供了非常详细的参数设置，用户完全无需知道代码的任何细节，就可以制作出复杂的自定义菜单和内容特效！它还可以制作简繁体两种不同内码的特效。为了给生成的特效文件减肥，软件提供了网页压缩功能。软件将用户与代码的具体实现分开，任何网页设计的初学者都能很快上手，制作出不亚于专业网站的动感效果。

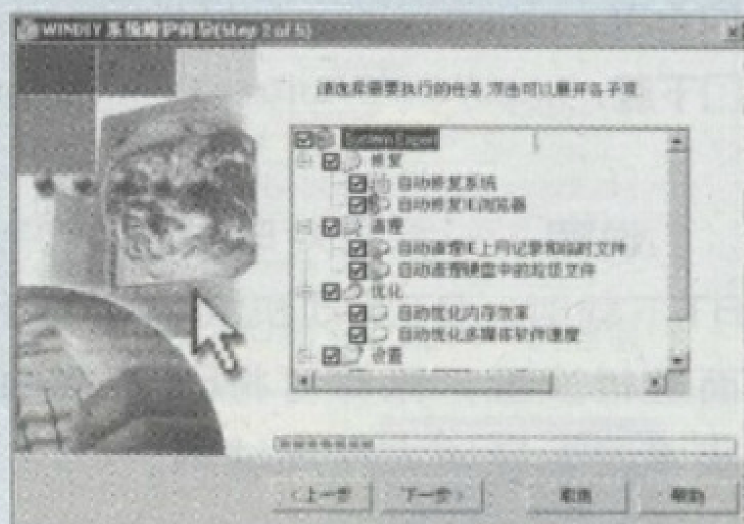
点评：要想网站吸引人，动感元素少不了。进入一些大型的娱乐网站，飘来飘去的气球和爆竹，不断闪烁的走马灯，都让访问者的心情一起跟着网站的节奏跳跃，这一切都要归功于Flash和Javascript技术。我们自己的个人网站要想吸引眼球，有声有色的东西自然不可少。网上的代码生成软件虽然很多，但只是纯粹的代码堆砌，无法进行二次开发。“有声有色”很好地解决了这个问题，它将每个代码的内容细化成简单的选项供用户选择，然后将生成后的代码用htc文件封装，既保护了自己的版权，又方便用户的调用。

给你的电脑做个全身体检——WinDIY

□**版本：**v5.55
□**大小：**4.3MB
□**授权：**共享软件（30天试用期）
□**作者：**刘健
□**平台：**Win9X/NT/2000/XP
□**注册费用：**28元
□**主页：**http://www.windiy.com/
□**下载注册：**http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=5439

说明：一款功能强大的老牌综合型系统工具软件，可对计算机的软硬件各方面进行优化设置。在网络方面进行了一定的强化，由网页防火墙、超级修复、垃圾文件与隐私记录清理等十余项系统功能组成。软件的网页防火墙可以阻挡那些带有恶意病毒的网页和弹出的ActiveX安装窗口，根据每个恶意网站的表现形式，软件提供了一个保护级别，给出“默认”、“推荐”、“慎用”3种危害等级，让用户根据自己的需要选择功能。独创的程序监控功能可以把在内存中的所有进程全部调取出来，Windows自带的管理器所不能显示的程序，也会在这里“原形毕露”。


IE被修改？当然不用愁！


跟着向导，轻松维护

点评：WinDIY算是比较老牌的国产共享软件，几年来一直坚持不断完善，随着操作系统的变迁，软件的功能也不断调整。从很多论坛的统计结果看，大部分用户安装系统设置软件，往往是为了解决某几个切身的应用问题（如IE浏览器被篡改），而不是真正要进行系统优化。WinDIY和其他同类软件相比，做得最好的一点是它的菜单和选项设计从解决用户实际问题出发，而不是盲目地去增加什么心动的功能。所以当它真正解决了用户的实际问题后，口碑自然越传越好。

软件更新快报

近期共享软件界最大的事情就是MyIE2新版正式改名为“傲游（Maxthon）”，从软件的发展角度看，一个软件的改名意味着它将重新诠释自己的开发理念，包括版权、用户群、市场等各方面。但新版Maxthon确实从功能和速度方面都给了我们不少新的惊喜，老用户没有走掉，新用户越来越多，在这里CoCo祝福这个优秀国产共享软件的成功。

友情强档：绝佳的个人信息管理工具（PIM），版本更新至7.70 XP，增加生日日程安排的背景色和编辑邮件合并模板的功能，同时更新了十余处小功能和修正了一些Bug。推荐下载更新地址：http://www.winpim.com/chs/download.htm。

比特精灵（BitSpirit）：把你的BT下载变得和FlashGet一样方便和快捷，版本更新至v2.6.2.172，改善了在10Mbps～100Mbps网络环境下的速度问题，减少了对系统资源和CPU的消耗。推荐下载更新地址：http://www.bytelinker.com/bs.htm。

Net Transport：下载网络在线视频的最好解决方案，版本更新至1.90，增加了对ZLIB的支持，修正了文件列表所造成程序崩溃的问题。推荐下载更新地址：http://www.nettransport.com.cn/chs/download.htm。

Windows优化大师：历史悠久的老牌系统优化工具，版本更新至6.1 Build4.712，进一步改进了用户界面，集成了Windows文件加密功能。推荐下载更新地址：http://www.wopti.net/download.htm。

做共享软件难免遇到破解，辛苦几月甚至数年的成果被破解者们轻易地打碎。破解带走了注册用户，却也将软件散发到世界各地。本期Softreg与大众软件联合调查问题：你的软件被破解过吗？对于现在破解软件的现象怎么看？对此你有什么好的想法？

在调查中我们发现大部分软件作者对于破解采取的都是比较平和的心态，大家认为做好自己的软件，搞好对用户的终端服务，提供破解软件所无法给用户带来的好处，才是正道所在。与其挖空心思去反破解，不如将软件做得更好。

本期话题：

破解的双刃剑

我们的《按键精灵》也被破解过。用户使用破解而不付费，只能说明付费版本并不能比破解版更好地为用户服务。因此要始终从用户的角度考虑，买了软件到底能得到什么？如果连自己都没有购买软件的理由，那还是不要做共享软件，暂时免费得了。

——《按键精灵》作者：兄弟软件

对破解最有趣的反应应该算是国外的一个软件作者NickBradbury，为了调查他的软件被盗版的情况，竟然自己做了破解版放在黑客网站上。这个版本的每次使用都将ping一下他的网站。"我早就知道盗版有多猖獗，但直到这次测试前，我一点都不知道盗版有多普遍。"Nick说道。

另外，如果开发者都使用盗版，又有什么权力去责备那些使用你的软件盗版的人呢？

——《电子图书阅读器》作者：蜗牛工作室

我认为做共享软件之时就应该想到被破解，虽然软件被破解，但使用的人数和知名度也会得到提高，等于无形的宣传。我们作为共享软件的作者有对软件开发的执着，应该把主要精力和时间放在增加更多更实用的功能上，而不是怎样防止被破解。对于免除破解，其实可以使用通过上网确认注册来达到。

——《极光ie保护》作者：林仕君

我的软件发布不足1天就被破解了，就算加了再多的防破解代码也是不足以防止破解的……我希望读者不要使用破解，毕竟如果软件没有人注册就不能再开发下去……

——《大头贴制作系统》作者：黎俊熙

我记得很清楚，2002年3月18日，"英语小精灵"诞生，4月1日第一个破解版就出来了。这对我来说简直是当头一棒！为什么呢？英语小精灵正式发布之前，我是做了很多功课的，查了很多资料，到各个论坛去请教前辈们如何防止破解，自认为应该很保险了。没想不到2个星期就给破了，真所谓"道高一尺，魔高一丈"。以后的日子就很忙碌了：升级新版本、改变注册码的算法、再升级新的版本、改变函数的名字等……但破解版就好像小鬼一样，不管我怎么弄，始终缠着我。

其实不必太担心破解。英语小精灵有不少用户是先用破解版，但最终都购买了注册码。这是因为经过2年半的时间，英语小精灵已经从最初的1.0版变成了现在的4.52版，功能日益强大，更加受用户的欢迎。

如今，虽然破解版依然存在，而且必将存在很长一段时间，但我想，只要做好服务，不断升级，给用户提供更好的产品，最终的胜利必将是共享软件作者。

——《英语小精灵》作者：王剑开

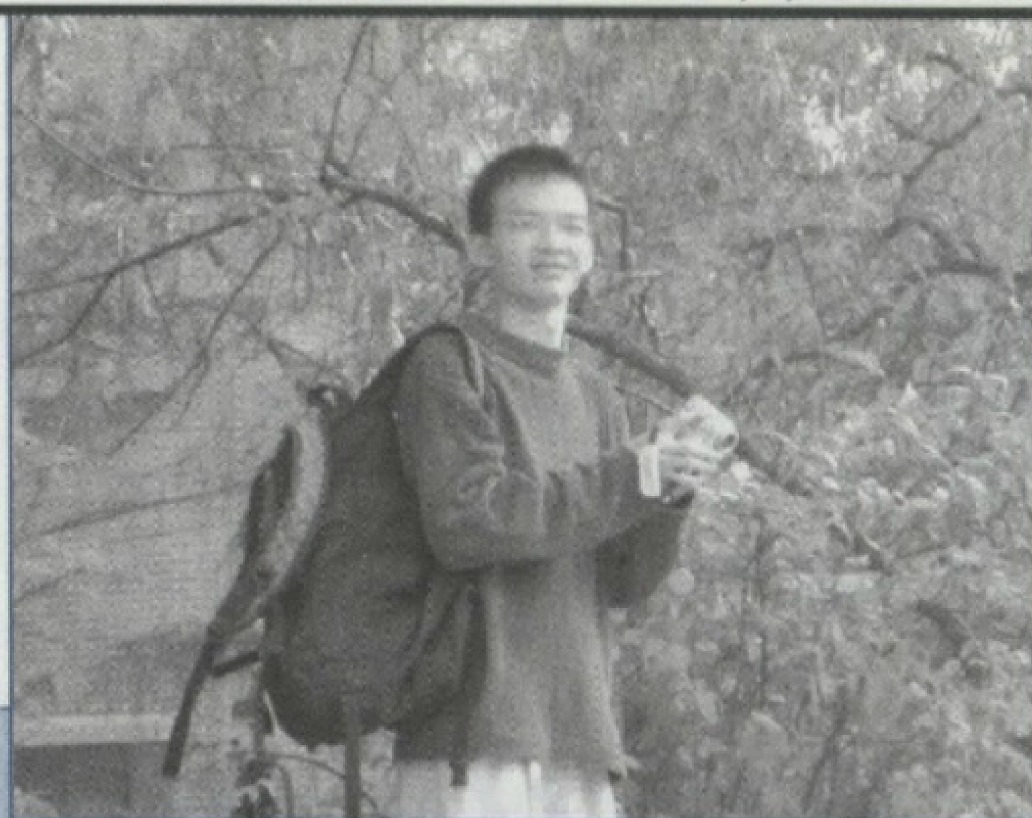
我们的软件也曾经被破解过。就像警察与小偷、好人与坏人一样，永远存在。有什么办法呢？不外3种：

一是打击破解，虽然没法完全制止，但总会起一定的作用。

二是技术，如何更好地加密与如何去破解，这是相对的，只能永远对立下去。

三是服务，这是最有效，也是最重要的。我想象，以后的软件应该都是免费的，供人们任意选择，想用什么就用什么，而开发者的费用从服务中取得。软件不再是一种卖钱的东西，而是一个服务的介质。

——《启盟电话精灵》作者



是用户、更是朋友

■作者 庄威

大家好，我是《超级转换秀》的作者庄威，在这里首先代我们团队"梦幻科技"向大家祝好！其实我们的软件《数码大师》在2003年的《大众软件》上就和大家见过面，不知不觉我们的软件开发已从当时的单一软件发展到了现在的4款。回想起曾经走过的路，不禁感慨万千。

经常收到用户的来信，渐渐地我们除了开发经验越来越多外，更多的学会了为软件的终端用户服务。没有用户支持的共享软件自然是失败的，但软件并不是卖出去就行了，其后的客户服务也体现了注册软件的价值。软件的开发过程中，用户的支持给了我们很大的鼓舞，同时用户的需求和建议都是增加和改进软件功能的参考。我们经常收到用户的来信，除了开发经验越来越多外，也学到了客客气气地对待每个用户的来信和电话，而且多了一份责任感，应该对支持我们的用户负责。

另外，我很高兴自己的软件在前不久的全国共享软件评比中成为"2003年优秀共享软件"。一个人独自开发2年多，今天它并没有让我失望。有用户曾经问我们是否会做除多媒体和图形图像以外的其他类别产品，比如系统、安全方面的应用软件。我想这个应该有可能，但我们目前的任务很重，而且长时间的拼命开发导致现在有些劳累。软件开发者也是人，在思绪混乱时不妨给自己放一个短假，到处走走看看，也许新的灵感会就此诞生呢。

我所在的城市是广州，在这里有很多优秀的共享软件开发同行，如超级兔子和Foxmail的作者，当然还有一些其他软件的作者，这让我们觉得并不孤单。最后再次谢谢大家，希望通过我们持续不断的努力，2005年又会再次与读者在《大众软件》相见:)。

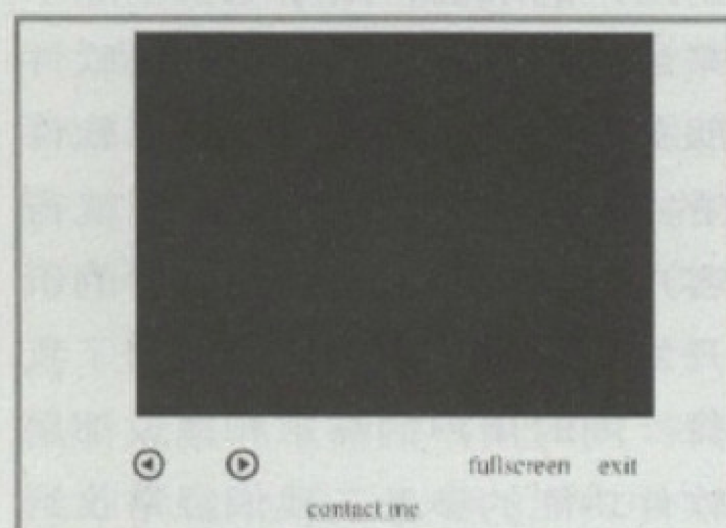
本期将通过两个例子，来介绍Flash MX中较常用的方法，如浏览器的控制、文件的控制、影片的控制等。

动作脚本语言之二

——Flash MX多媒体制作系列连载（六）

■北京 潇湘工作室

一、图片浏览器

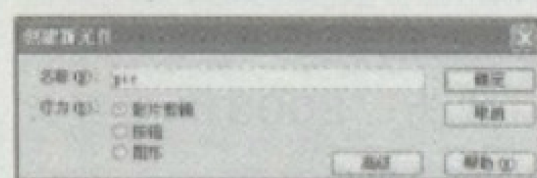


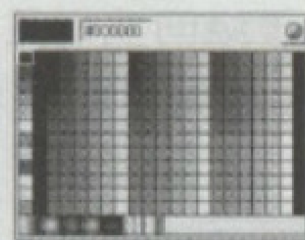
在图片浏览的动画中，有几个按钮控制图片的浏览（假设图片在Pic目录下：名为Pic1-6）：prev，单击此按钮向前浏览图片；next，向后浏览图片；fullscreen，全屏显示影片。每次显示的图片将以淡入淡出方式出现。另外还有一个Contactme按钮，单击此按钮可出现电子邮件地址的撰写界面，使用户可与设置的邮件地址联系。

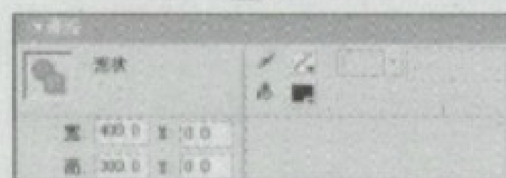
下面是制作此动画的具体操作步骤：

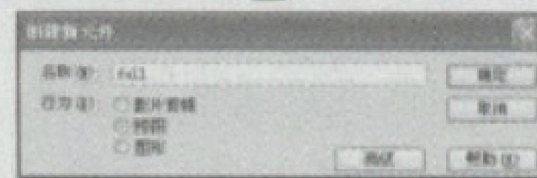
1.Ctrl+N新建一个fla文档。

2.Ctrl+F8打开“创建新元件”对话框，在对话框中设置“行为”为“影片剪辑”，并输入名称pic（图1）。单击“确定”按钮进入pic影片剪辑的编辑环境。选取工具箱中的矩形工具□，单击颜色区的填充色按钮，在弹出的颜色块面板中选择黑色（图2）。在舞台上拖动，绘制一个矩形。选取工具箱中的箭头工具，框选舞台上的矩形，在属性面板中设置其宽为400，高为300，中心坐标为（0,0）（图3）。

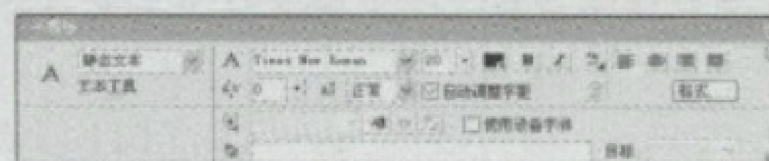

图1


图2


图3


图4

3.Ctrl+F8打开“创建新元件”对话框，在对话框中设置“行为”为“按钮”，并输入名称full（图4）。单击“确定”按钮进入full按钮的编辑环境。单击工具箱中的文本工具A，在属性面板中设置文本类型为“静态文本”，字体为TimesNewRoman，字体大小为20，字体颜色为黑色（图5）。在舞台上单击，输入文本fullscreen，如图6所示。


图5

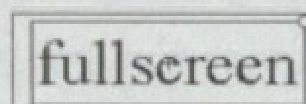
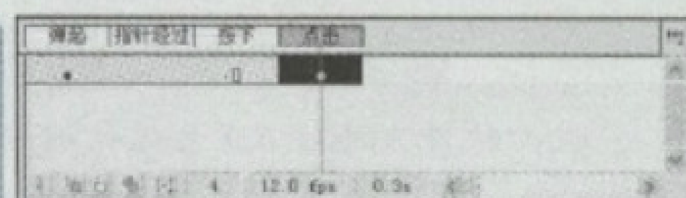


图6

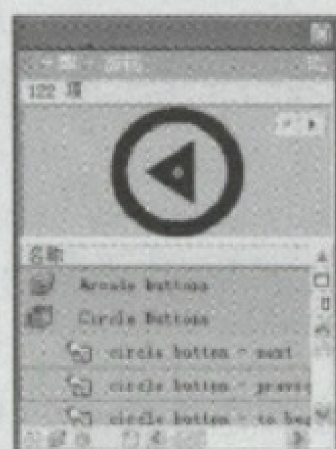
4.单击时间轴中的“点击”帧，按F6插入关键帧（图7）。

“点击”帧是鼠标对该按钮的热区，即按钮对鼠标活动产生相应动作的区域。


图7

选中工具箱中的矩形工具□，在文本fullscreen上方绘制一个大小合适的矩形，刚好能覆盖文本。

5.重复第3步到第4步，用类似方法制作一个exit按钮。


图8

6.单击舞台左上角的按钮回到场景1。执行“窗口”→“公用库”→“按钮”打开库-按钮面板。单击库-按钮面板中CircleButtons元件夹前面的，打开该文件夹（图8），将其下的circlebutton-next和circlebutton-previous按钮元件拖到舞台上的左下方合适位置。

7.按F11打开库面板（图9）。将pic影片剪辑、full和exit按钮元件拖到舞台上合适位置。

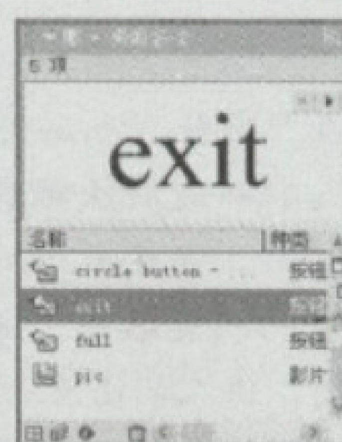
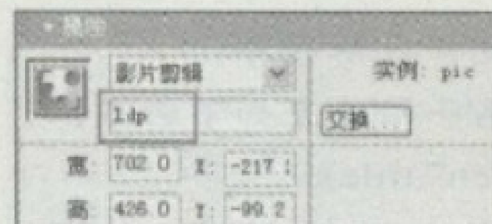


图9

8.选中工具箱中的文本工具，在属性面板中设置文本类型为“静态文本”，字体为


图10

TimesNewRoman，字体大小为20，字体颜色为黑色。单击舞台的中下位置，输入文本contact me。单击工具箱中的箭头工具，选中文本contact me。在属性面板的右边的输入框中输入：mailto:wish-flash@macromedia.com（图10）。

9.调整舞台上各对象的位置。

10.单击舞台上的pic影片剪辑，在属性面板中设置其实例名称为ldp（图11）。单击图层1第3帧，按F5扩展静止帧（图12）。单击时间轴层控制区左下角的按钮增加一个图层，默认名称为“图层2”，双击该名称，使其处于编辑状态，输入Action（图13）。单击Action层第1帧，按F9打开动作面板，选择专家模式在脚本窗格中输入如下代码（图14）：

```
var fadein=fadeout=0, picnum=1;
loadMovie("pic/pic"+picnum+".jpg",ldp);
ldp._height=0.625*ldp._height;s
ldp._width=0.625*ldp._width;
loadpic._alpha=100;
```

(1) loadMovie(url,target[, method]);

该方法用于载入文件，没有返回值，各参数的说明如下：

url：标准资源定位，是Uniform ResourceLocation的缩写，用于表示文件的位置，这里指要加载的swf文件或Jpeg文件的绝对或相对URL；相对路径必须相对于级别0处的swf文件，绝对URL必须包括协议引用，例如http://（网络）或file:///（本地）。

target：指向目标影片剪辑的路径，目标影片剪辑将被替换为要加载的swf文件或图像文件。

method：可选参数，指定用于发送变量的HTTP方法；该参数必须是字符串GET或POST。

例如，下面的语句把与本swf文件同一目录下的pic1.jpg图片加载到swf文件中的ldp影片剪辑对象上。

loadMovie("pic1.jpg",ldp)

与之相对应的unloadMovie(target)用于卸载文件。taget参数指加载文件的影片剪辑。

(2) fadein和fadeout用作淡入淡出的判断，picnum指示加载的图片序列。一开始加载到loadpic影片剪辑实例的是在swf文件所在目录下的pic目录下的pic1文件。

(3) ldp._height=0.625*ldp._height和ldp._width=0.625*ldp._width分别设置ldp的_height和_width属性，来改变载入的图片大小。

11.单击舞台上的circlebutton-next，并在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
on(release){
    if(picnum<6){
        fadeout=true;
        fadein=false;
    }else{
        fadeout=false;
        fadein=false;
        picnum=6;
    }picnum=picnum+1;
}
```

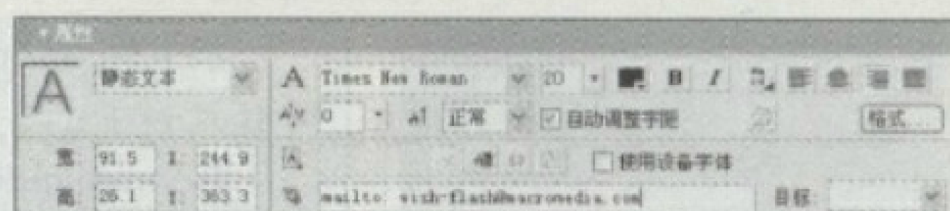
on(release)表示单击鼠标释放时，if语句判断若picnum参数小于6（假设有6张图片），picnum加1，并使fadeout参数有效(true)，fadein参数无效（false），若picnum参数等于6时，fadeout和fadein参数均无效，并使picnum保持6。

12.单击舞台上的circlebutton-previous，并在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

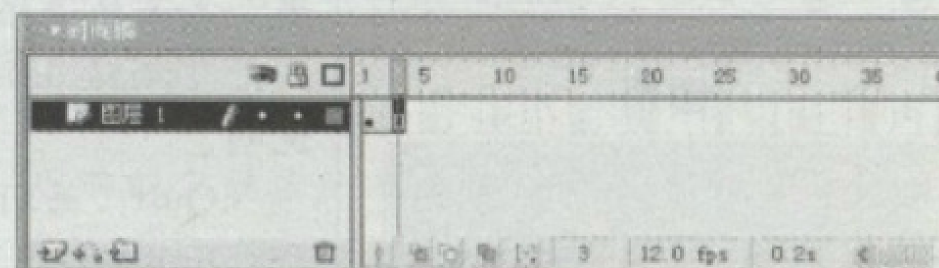
```
on(release){
    if(picnum>1){
        fadeout=true;
        fadein=false;
    }else{
        fadeout=false;
        fadein=false;
        picnum=1;
    }picnum=picnum-1;
}
```

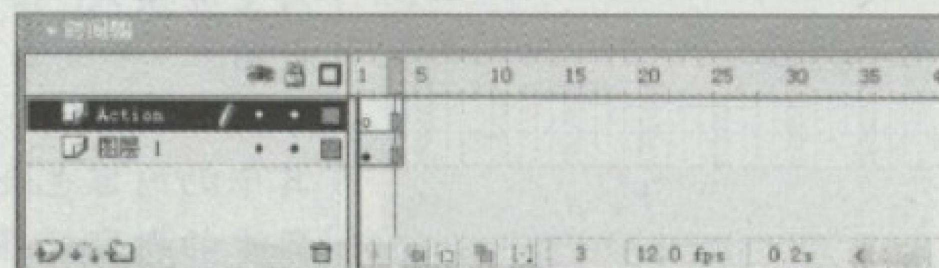
13.单击Action层第2帧，按F6键插入关键帧，并在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

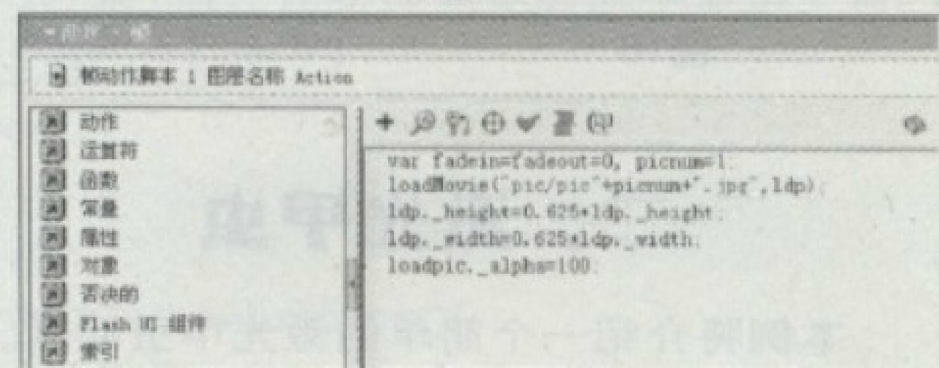
```
if(ldp._alpha>10&&fadeout){
    ldp._alpha-=10;
}
```


图11

使用该方法可创建超文本链接，建立E-mail链接到wish-flash@macromedia.com。


图12


图13


图14

```
if(fadeout&&ldp._alpha<=10){
    fadein=true;
    fadeout=false;
    loadMovie("pic/pic"+picnum+".jpg",
ldp);
}
if(ldp._alpha<100&&fadein){
    ldp._alpha+=10;
}
```

单击Action层第3帧，按F6键插入关键帧，并在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
gotoAndPlay(2);
```

第2帧和第3帧的脚本判断fadeout和fadein参数，并根据这些参数的值来调节ldp实例的透明度(_alpha)，同时根据要求加载图片。

14.单击舞台上的fullscreen，在动作脚本窗格中输入如下代码：

```
on(release){
    fscommand("fullscreen",true);
}
```

15.单击舞台上的exit，在动作脚本窗格中输入如下代码，表示单击exit按钮时关闭浏览器：

```
on(release){
    fscommand("quit");
}
```

按快捷键Ctrl+Enter即可播放，见图15、16所示。



图15



图16

(1) fscommand()方法用来控制浏览器，使用形式如下：

fscommand("command"," parameters");

需要设置的命令参数如下：

command：传递给宿主应用程序的字符串；或是传递给FlashPlayer的命令；

parameters：传递给宿主应用程序的字符串；或是传递给FlashPlayer的参数。

下面给出该方法可用的一些命令、参数和说明。

Quit：关闭播放器。

Fullscreen：指定true，则将FlashPlayer设置为全屏模式；指定false，则播放器会返回到常规视图。

Allowscale：指定true，则当缩放播放器时，其中的内容也会跟着缩放；指定false，则播放器中的内容始终与其原始绘制的大小一样。

Showmenu：指定true，则启用播放器的菜单；指定false，则关闭播放器的菜单。

Exec：在播放器内执行应用程序。

比如，在时间轴的第一帧设置如下脚本：

fscommand("fullscreen",true);

则当运行该swf文件时，会自动进入全屏模式。

(2)
```
on(mouseEvent){
  statement(s);
}
```

statement(s)为发生mouseEvent时要执行的指令。

mouseEvent是事件的触发器。当发生此事件时，执行事件后面花括号中的语句。可以为mouseEvent参数指定值press、release等。

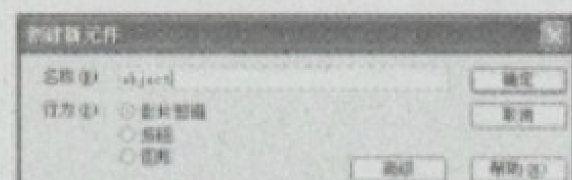
本例中的脚本

```
on(release){
  fscommand("fullscreen",true);
}
```

表示单击fullscreen按钮释放鼠标时全屏显示画面。

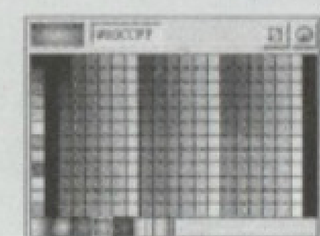
二、激光甲虫

本例将介绍一个简单的激光甲虫动画。一只小甲虫（我们利用Flash的样本文件获得这个素材）在舞台中央，用户可以利用鼠标控制一个绿色的小圆球在舞台上移动，小甲虫将根据圆球的位置转动，然后向圆球发出蓝色的激光。下面是这个实例制作的操作步骤。

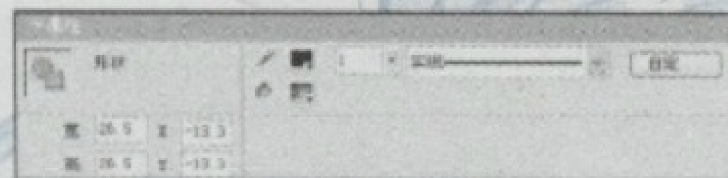

图17

1.按Ctrl+N键新建一个fla文档。

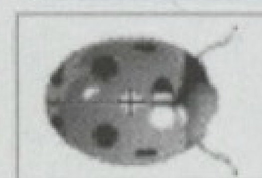
2.按Ctrl+F8打开“创建新元件”对话框，设置“行为”为“影片剪辑”，并输入名称object，如图17所示。单击“确定”进入object影片剪辑的编辑环境。选中工具箱中的圆形工具，单击颜色区的填充色按钮，在弹出的颜色块面板中选择绿色渐变（图18）。在舞台上按住Shift键拖动，绘制一个大小合适的圆。


图18

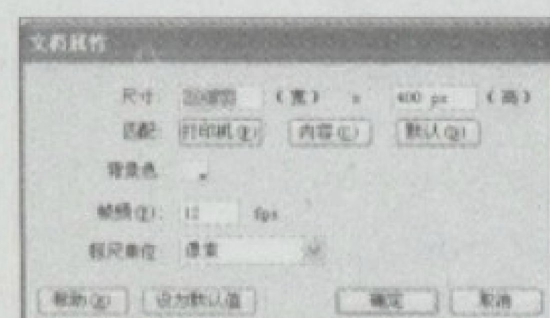
3.按Ctrl+2使舞台中心点居中，单击工具箱中的箭头工具，拖动选中舞台上的圆，剪切该圆，粘贴到舞台中心。设置其属性宽、高和位置（图19）。


图19

如果是单击选定圆，选中的将不是整个圆，而是一部分，或者是圆的边线，或者是圆的填充部分。

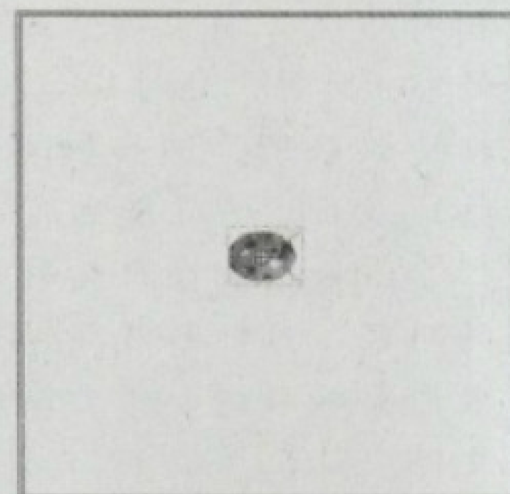

图20

4.单击舞台左上角的按钮场景1，回到场景1。打开FlashMX安装目录下\Samples \FLA\Movement-joystick.fla文件。选中舞台上如图20所示的ladybug影片剪辑，将其复制到剪贴板。


图21

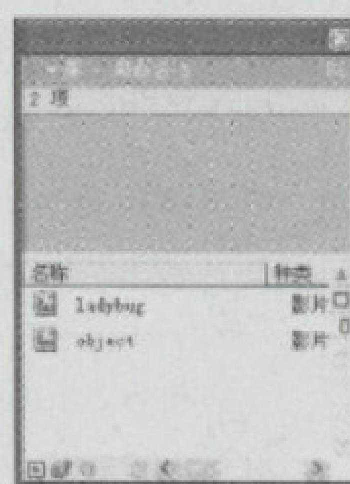
5.从“窗口”菜单中选择新建文件的文件名（因为刚刚建立这个文件，还没有保存，所以是类似“未命名-1”的文件名），回到原来的fla文档。单击舞台，单击属性面板上的大小按钮，在弹出的“文档属性”对话框中，设置舞台尺寸为400×400，背景色为白色（图21）。单击“确定”回到舞台。

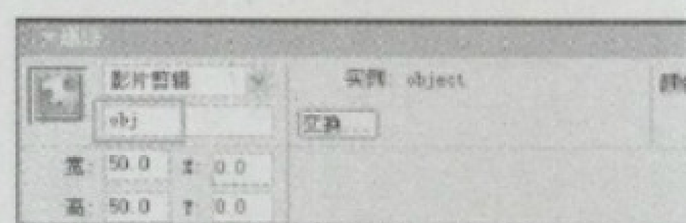
6.按Ctrl+2，使舞台全显居中。按Ctrl+V，将剪贴板中的ladybug剪辑粘贴到舞台中心（图22）。

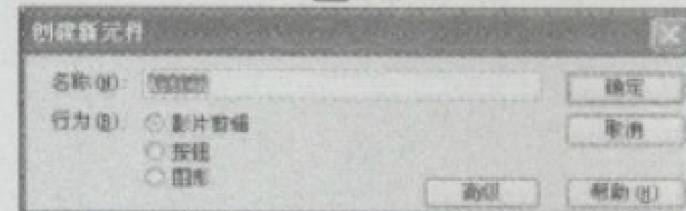

图22

7.按F11打开库面板（图23）。将库面板中的object影片剪辑拖到舞台上，并在属性面板中设置其实例名称为obj（图24）。

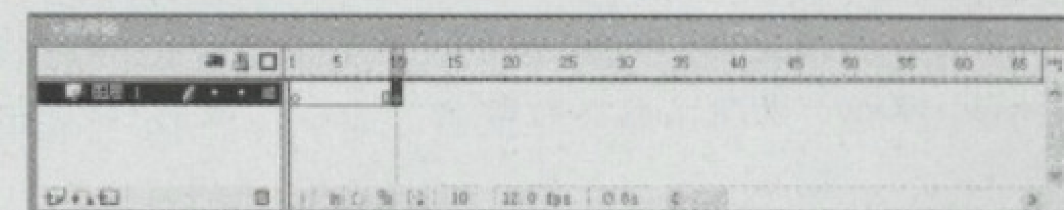
8.按Ctrl+F8打开“创建新元件”对话框，设置“行为”为“影片剪辑”，并输入名称Action（图25）。单击“确定”进入Action影片剪辑的编辑环境。单击图层1的第10帧，按F6插入关键帧（图26）。按F9打开动作面板，在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：


图23


图24


图25

```
_root.createEmptyMovieClip("line",1);
with(_root.line){
```


图26

```
    lineStyle(2,0x00FF00,100);
moveTo(_root.beetle._x,_root.beetle._y);
    lineTo(_root.obj._x,_root.obj._y);
}
```

9.单击图层1第11帧，按F6插入关键帧，在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
_root.createEmptyMovieClip("line",1);
with(_root.line){
    lineStyle(2,0x00FFFF,100);
moveTo(_root.beetle._x,_root.beetle._y);
    lineTo(_root.obj._x,_root.obj._y);
}
```

10.单击图层1第12帧，按F6插入关键帧，在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
_root.createEmptyMovieClip("line",1);
with(_root.line){
    lineStyle(2,0x99FFFF,100);
moveTo(_root.beetle._x,_root.beetle._y);
    lineTo(_root.obj._x,_root.obj._y);
}
```

11.单击舞台左上角的"场景1"按钮回到场景1，把Action影片剪辑从库面板中拖到舞台上的任意位置。

（1）MovieClip.createEmptyMovieClip(instanceName, depth)

创建作为现有影片剪辑子级的空剪辑。注册点为左上角。如果缺少任意参数，该方法将失败。instanceName标识新剪辑实例名的字符串。depth是指定新影片剪辑深度的整数。无返回值。

（2）lineStyle([thickness[,rgb[,alpha]]])

指定一个线条样式，供Flash用于对lineTo和curveTo方法的后续调用，直到使用其他参数调用lineStyle为止。可以在绘制路径的中间调用lineStyle方法来为线条中的不同段指定不同的样式。

thickness以磅为单位指示线条的粗细；有效值为0～255。如果未指定数值，或者该参数为undefined，则不绘制线条。

rgb为线条的十六进制颜色值（例如红色为0xFF0000）。如果未指示该值，则Flash使用0x000000（黑色）。

alpha指示线条颜色的Alpha值；有效值为0～100。如果未指示该值，则Flash使用100（纯色）。

注意：调用clear会将lineStyle方法重置为undefined。

（3）moveTo(x,y)

将当前绘画位置移到(x,y)。如果缺少任何一个参数，则此方法将失败，并且当前绘画位置不改变。

x表示相对于父影片剪辑的注册点的水平位置。

y表示相对于父影片剪辑的注册点的垂直位置。

（4）lineTo(x,y)

使用当前线条样式从当前绘画位置向(x,y)绘制线条；当前绘画位置随后被设置为(x,y)。

x、y指代同上

（5）在本例中，用createEmptyMovieClip()方法创建一个空的影片剪辑实例line，然后用lineStyle()方法设置线型，其中颜色为绿色（0x00FF00），接着使用moveTo()方法把线的初端移到主时间轴beetle对象的位置处，然后再利用lineTo()方法画线，下面步骤22～23与之类似，只不过改了线型设置中的颜色。

（1）Mouse.hide()

隐藏影片中的光标。默认情况下光标可见。

（2）onEnterFrame

这是事件处理函数。首先处理与enterFrame剪辑事件关联的动作，然后才处理附加到受影响帧的所有帧动作脚本。注意，必须定义一个在调用该事件时执行的函数。

（3）FlashMX提供了一些内置对象供用户使用，可直接使用而不用创建该对象的新实例。

例如，要使用顶级Math对象的方法和属性，可以使用内置对象的名称，后面加上该方法或属性，如下所示：

area=Math.PI*radius*radius;

（4）本例中，先调用mouse.hide方法隐藏鼠标，然后调用顶级类Math的atan2方法获得反正切值，用来计算beetle的旋转角度。

12.单击图层1第1帧，在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
mouse.hide();
initx=200;
inity=200;
_root.onEnterFrame=function(){
    with(beetle){
                    angle=Math.atan2(_root._ymouse-inity,_root._xmouse-initx)/(Math.PI/180);
                    _rotation=angle;
    }
}
```

13.单击舞台上的obj实例，在动作面板的脚本窗格中输入如下代码：

```
onClipEvent(load){
    startDrag(obj,true);
}
```

（1）onClipEvent(movieEvent){
statement(s);}

movieEvent是事件的触发器。当事件发生时，执行该事件后面花括号中的语句。

（2）startDrag(target,[lock,left,top,right,bottom])

拖动控制使用的语句分别为startDrag()、stopDrag()，其中startDrag()为启用拖动控制。各参数的说明如下：

target：要拖动的影片剪辑的目标路径。

lock：可选参数，可输入true或false值，设定为true则将鼠标位置锁定到可拖动影片剪辑中心，为false将鼠标锁定到用户首次单击该影片剪辑的位置，不写与false等同。

Left,top,right,bottom：可选参数，这些参数指定该影片剪辑的约束矩形（相对于影片剪辑父级坐标的值）。

StopDrag()方法没有参数，直接调用即可，一次只能拖动一个影片剪辑，执行了startDrag()操作后，影片剪辑将保持可拖动状态，直到用stopDrag()方法明确停止拖动，或对其他影片剪辑调用startDrag()动作为止。

另外，影片剪辑控制还有复制与删除，影片剪辑的复制与删除通过duplicateMovieClip()方法和removeMovieClip()方法实现。P

让游戏作主



本文导读



主流DirectX9显卡
游戏性能横向测试与优化指南

■ 专题策划 本刊编辑部
执笔 魔之左手、答笛

尽管作为硬件发烧友兼3D游戏玩家，每次测试新的顶级显卡我们都会感到非常兴奋，但身为评测人员的我们也很了解，在通常使用的“理想”测试条件下，得到的显卡性能成绩与其实际效果往往有很大区别。

主要原因有二：首先，一般测试中强调的是释放显卡的全部能量，为此需要尽量减少外部的干扰，而玩家使用中却免不了打开声卡、启用电脑的各种设备和接口，并有大量游戏AI运算、后台程序消耗着CPU资源；其次，许多基准测试软件并不是采用实际的游戏引擎，加上显卡厂商们常会针对热门测试软件进行各种形式的“优化”，因此测试成绩往往不能与实际游戏表现划等号。

那么，对于玩家而言，目前常见DirectX 9显卡在游戏中的实际表现究竟如何？相对低端的显卡是否完全没有能力运行主流的3D游戏？如何通过优化显卡和游戏设置让手头的游戏“跑”起来？我们尝试从一个玩家的角度来进行优化设置、测试和比较，力求找到理想的答案。

DirectX与3D游戏特效



作为微软公司占领游戏平台的主要武器之一，DirectX也是Windows 95之后，所有Windows操作系统的核心组件之一。说到DirectX的来历，就不得不提及Windows 3.X时代曾较为流行的API（Application Programming Interface，应用程序接口）——“WinG”，它是Windows系统中游戏API的鼻祖，编程人员所设计的游戏软件只要调用API内的程序，就可通过它与硬件驱动程序沟通，通过这种“标准化”，可大大简化游戏相关的软硬件设计。

在Windows 95时代，微软开始力推其新一代游戏API，这就是DirectX，尽管微软不遗余力地宣传Windows95的娱乐性能，但基于这一系统的游戏并不是很多，其中的一个原因便是DirectX 1.0尚不完善。从某种角度讲，DirectX 3.0是一个里程碑式的版本，继DirectX 2.0完善了平面图形部分——Direct Draw后，DirectX 3.0中的3D部分也开始成形，它的推出又恰逢第一次3D游戏的浪潮，并基于较为成熟的操作系统（Windows 95 OSR2），因此开始被很多软硬件厂商接受，与OpenGL、3dfx的Glide（用于Voodoo系列）及Power VR显示芯片的SGL（Super Graphics Library）等共同竞争3D娱乐市场的主流API。紧随其后集成在Windows 98中的DirectX 5.0更加巩固了家族的地位，微软产品总是在不断吸收着竞争对手的优点，DirectX 5.0的3D图像效果已和以华丽见长的Glide不相上下。

真正让DirectX成为API标准的，是DirectX 6.0，它提供的高分辨率3D图像和32位渲染等特性成为Voodoo系列芯片无法逾越的高峰，3dfx为此倾尽全力开发的VSA-100芯片，在实现这些目标的同时却成为其遗世之作。有了这个教训，以后的显示芯片厂商都开始非常主动地配合起微软的节奏，DirectX一统3D游戏领域的局面开始形成。而OpenGL也和当年的Glide一样，在3D游戏领域逐渐没落。

目前市场上的独立显卡基本上都支持DirectX 7.0以上的API，从7.0版开始，DirectX支持了硬件T&L（Transform and Lighting，坐标转换和光源处理），于是硬件支持DirectX 7的显示芯片开始替代CPU，承担了越来越多的光影转换和3D建模等任务，其角色也逐渐从辅助芯片转向与CPU同级的运算中心——GPU！从特效上来讲，这一代DirectX在3D图像上的主要改进当然也是光影效果，而且DirectX 7的烟雾、粒子效果也得到了显著加强。之后发布的DirectX 8采用了顶点渲染和像素渲染技术，由于当时新一代GPU拥有非常强大的运算能力，程序员可借助VS（Vertex Shader，顶点渲染引擎）与PS（Pixel Shader，像素渲染引擎）得到更加个性化的特殊效果。而与原先调用特效的方式相比，DX8灵活的编程控制使得3D图像效果有了很大进步，特别是水面和光影等，更强大的渲染能力和更灵活方便的3D编程使DirectX 8游戏的3D场景大都异常华丽。

随着DirectX的进化，它变得越来越依赖硬件，而同时对硬件的指导意义也越来越大，DirectX 9.0几乎就是完美版的DirectX 8，它对显示芯片的硬件设计提出了更高要求。支持DirectX 9.0的显卡摒弃了传统的T&L引擎，引入完全可编程的新型图像引擎，因此大大加强了3D编程能力，并进一步提高了显卡的处理能力，所以游戏介绍中“基于DirectX 9”几乎成了“华美”的替代词（比如最近大红大紫的Farcry）。

当然，DirectX 8/9游戏的图像效果之所以如此惊人，从某种角度讲是所有前任DirectX版本的成功，因为有很多早已提出的图像特效在当时的条件下是很难实现的。今天我们所欣赏的到的，很大一部分是DirectX 7.0、6.0，甚至远至5.0时代便加入DircetX中并一直追求的图像效果，例如压缩贴图、（多）光源反射效果、粒子（烟雾）效果、凹凸贴图、抗锯齿技术AA、各项异性过滤AF等；而从支持DirectX 8.0的NV20（GeForce3）/ATI R250（RADEON 8500）这一代开始，显示芯片才逐渐拥有了流畅实现这些特效的能力。

也许大家注意到我们的描述中多次采用了华丽一类的词语，但相信大部分玩家都知道游戏的画面虽然非常重要，但并非是全部，DirectX在不断提高游戏图像质量的同时，并没有触及“游戏”的内核。所以在关注DirectX和显卡提供的精美游戏画面的同时，希望玩家更加关注真正的游戏性，好看的游戏往往不等于好玩的游戏。

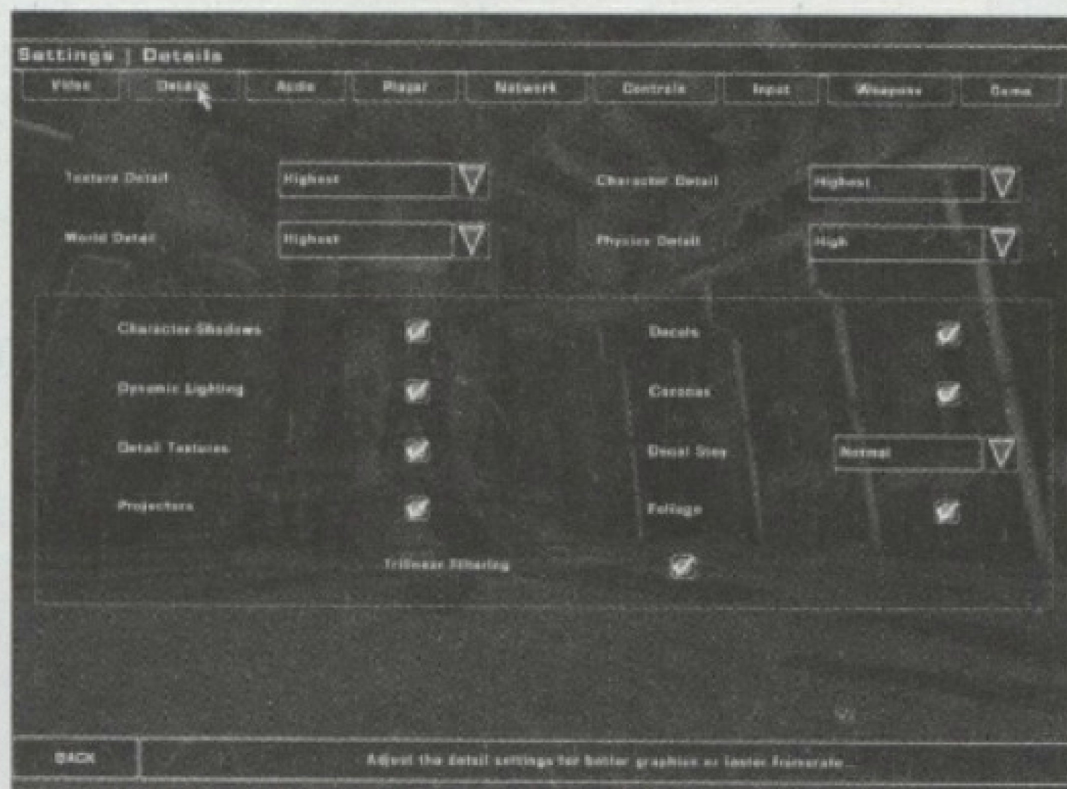
随着ATI X300的推出，目前的显卡市场终于完全转向DirectX 9.0，加上今后推出的游戏几乎全部基于DirectX 9，因此仅支持DirectX 7/8的GeForce4、RADEON 9100/9200系列显卡已非主流，所以我们本次的专题测试全部采用了支持DirectX 9.0的显卡。

提升游戏速度的捷径——游戏优化设置详解

为了让3D游戏拥有更高的运行速度，除改善外在条件，如提高硬件配置、优化操作系统等方式外，最直接也是最"经济"的方式就是通过改变游戏设置来降低画面或特效质量，以减少游戏运行所需的资源，进而提高游戏运行速度。

一、游戏中常见的图像设置项目

这里我们先根据图像设置项目相对较为全面的UT2003（虚幻竞技场2003），介绍一下3D游戏中常见的图像设置项目。



面对如此多的图像设置项目，是否有些手足无措？

1.贴图细节（Texture Detail）



贴图细节高（上）低（下）对比

这个项目用于调节游戏中3D物体贴图材质的质量，是对游戏图像效果影响最大的因素之一。因为贴图渲染是显卡最重要的工作之一，所以这项设置对游戏速度的影响是很明显的，一般来说贴图细节越高，速度自然也会越慢。当然，也有少数游戏中由于高低质量的材质细节差别不大，改变此设置对图像及游戏速度的影响不很明显。

2.角色细节（Character Detail）

顾名思义，这一项目用来设置游戏中人物及其他角色的细节，设置得越高，构成角色的细节表现就越丰富，如面部特征、皮肤纹理、衣服细节等，对于UT2003来说，还有角色身上那些个性化的花纹。

3.环境细节（World Detail）

这个选项在一些游戏中也被叫做环境质量（Environment Quality），用于设置游戏中背景环境的细节，如地面凹凸贴图、周围建筑、石头和植物等物体的细节和贴图质量等。

4.物理细节（Physics Detail）

这个选项用于设置游戏中物体真实效果的模拟程度，如粒子效果等，一些游戏中该选项会被粒子效果（Particle Density）、水面质量（Water Quality）、烟雾效果（Fog）等项目替代。

5.角色阴影（Character Shadows）

这个项目用于决定人物阴影的表现，由于动态光影效果是比较消耗资源的运算，因此该设置也常常是影响游戏速度的重要因素之一。

6.痕迹（Decals）

这一设置用来决定是否需要在场景中表现弹痕、熏黑等游戏过程中出现的痕迹，在一些游戏中也叫墙壁痕迹（Wall Marks）等。在UT2003中可设置如弹孔、弹壳、火箭的尾烟等在游戏中的保留时间。

7.动态光源（Dynamic Lighting）

是否打开动态光照的效果的设定，用来设置是否表现摇曳的灯光、爆炸、射出的光线或子弹等动态光源对周围造成的光影效果，它也是比较消耗显卡资源的项目。

8.光晕（Coronas）

很简单，就是用来设定光源周围是否有光晕存在。



有（左）无（右）光晕效果

9.细节贴图（Detail Textures）

该选项决定是否在一些不太显眼的地方进行较高质量的贴图，一般来说对节奏较快的游戏意义不大。

我们如何测试DX9显卡

硬件平台：

处理器：Intel Pentium 4 2.8C（开启超线程技术）
主板：Intel原厂D865GBF（i865G芯片组，采用外接显卡时相当于i865PE）
内存：Kingmax DDR400 512MB（256MB×2，组成双通道）
硬盘：西部数据 WD 1200JB（7200r/m，8MB缓存）
显示器：LG F700D

软件环境：

操作系统：WindowsXP中文专业版+SP1
主板芯片组驱动：Intel INF芯片组驱动6.0.1.1002版
显卡驱动：ATI催化剂驱动4.6官方正式版For Win2000/XP；NVIDIA公版驱动Forceware 56.72 WHQL版For Win2000/XP



显卡样品由世和资讯公司（七彩虹科技）提供：

ATI芯片
1.镭风RADEON 9550 CF 白金版（128MB 128bit TSOP）
2.镭风RADEON 9600 CF 白金版（128MB 128bit TSOP）
3.镭风RADEON 9600 Pro 冰封骑士（128MB 128bit mBGA）
4.镭风RADEON 9800 SE 合金版（128MB 256bit mBGA）
5.镭风RADEON 9800 Pro CH版（128MB 256bit mBGA）

NVIDIA芯片
6.风行FX 5200 CF白金版（128MB 128bit TSOP）
7.风行FX 5500 CF 白金版（128MB 128bit TSOP）
8.风行FX 5700 LE CF白金版（128MB 128bit TSOP）
9.风行FX 5700 mBGA CF白金版（128MB 128bit DDR mBGA）
10.风行FX 5700 Ultra CF白金版（128MB 128bit DDR mBGA）
11.风行FX 5900 XT CH合金版（128MB 256bit mBGA）

因为这是一个针对实际应用的测试，因此我们并没有采用手头最高端的Prescott P4平台，而是选择了主流的P4 2.8C+865PE的配置。性能测试前，我们会充分优化BIOS中的内存、AGP参数等设置；为更接近用户的实际使用情况，板载声卡、网卡和各种端口均予以开启，并安装相应驱动程序；测试中桌面分辨率设置为1024×768/32bit@85Hz；每次切换测试软件前都重新启动系统，每个测试子项都运行3次，取平均成绩。

在与本刊负责游戏部分的编辑同事们认真商讨后，我们选择了目前热门的主流3D游戏进行性能测试（每款游戏的具体设置和测试方法会在后面分别详细介绍），这些3D游戏覆盖了即时战略（RTS）、第一人称射击（FPS）、多人模式FPS、第三人称冒险、赛车等多种类型，代表性很强。我们还会结合测试详细讲解这些游戏的性能优化方法，以便让大家举一反三，能针对自己喜好的游戏进行优化，充分发挥手头显卡的潜能。

由于许多游戏都没有提供测试功能或专用测试包，这时我们采用Fraps这款帧数记录软件进行测试，它能在后台实时监视游戏中的运行帧数（fps），并自动计算出运行过程中的最高、最低和平均帧数。虽然这种测试方法略有误差，但在可接受范围内。Fraps测出的平均帧数代表了显卡在该游戏、该设置下的综合性能水平，而最低帧数则反映了复杂、激烈场景下的流畅度和可玩性，在后面的测试成绩表中我们会同时给出这两项数值，请大家注意观察比较。



魔之左手的“月饼”

这次的12款样卡（包括FX 5500）均从七彩虹借来，七彩虹公司的MM用快递发显卡过来时，把带完整包装盒的“A卡”和“N卡”分别摞起来，用绳子绑成了整整齐齐的两大捆。为升级爱机而“辗转反侧”的魔之左手最近对新显卡比较“感冒”，见之大喜，魔之“左手”和魔之“右手”各拎一捆喜孜孜地走进了编辑部，立即引起众人垂涎，有同事调侃道：“端午节刚过，你就开始为大家准备中秋‘月饼’了？”

10.痕迹保留时间（Decal Stay）

在这里可设置各种痕迹（如弹痕、尾烟等）在游戏中保留时间的长短。

11.光影投射（Projector）

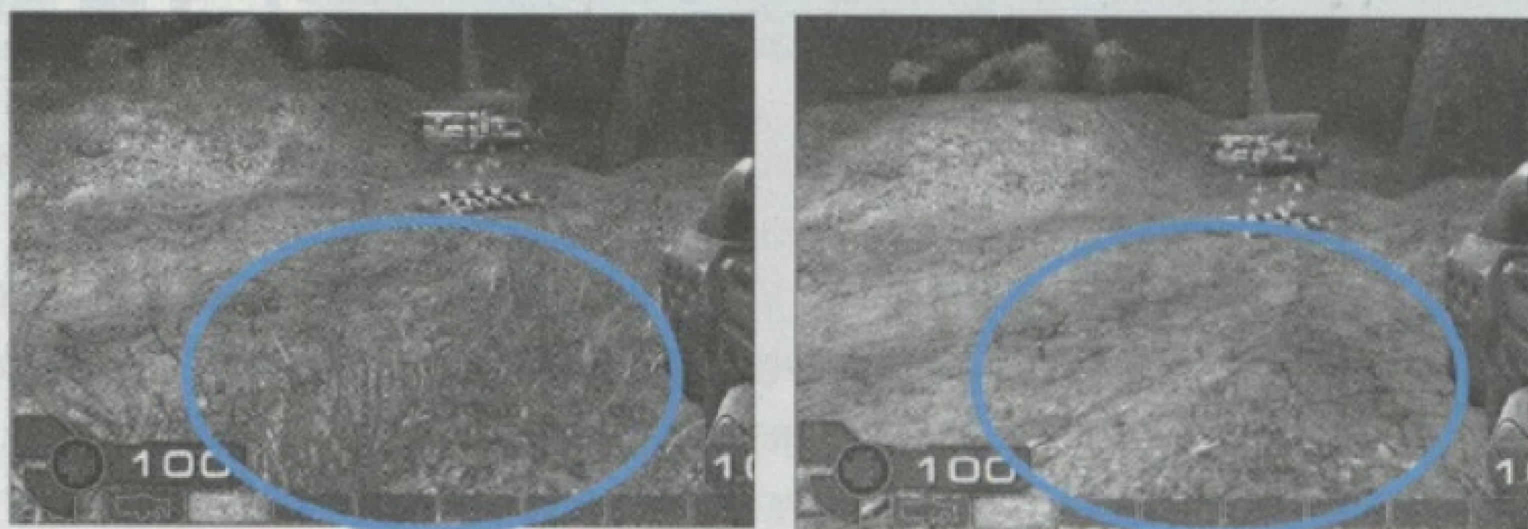
用于决定是否表现所有场景中物体的光影效果。

12.植物（Foliage）

是否在场景中显示植物（树叶等），在野外场景中对游戏速度有一定影响，也是游戏图像中较重要的一部分（右图）。

13.三线性过滤

是否采用三线性材质过滤对游戏的细节表现有一定影响，不过其实际表现和对游戏速度的影响与游戏引擎有一定关系，详见专题插文中相关内容。



有（左）无（右）植物效果

二、游戏优化测试

那么，怎样才能在游戏的画面效果和运行速度之间求得平衡呢？我们以目前性能相对一般，较为主流的RADEON 9600标准版显卡作为基准，针对几款主流3D游戏进行了详细设置和测试。为减少CPU性能和游戏本身最高帧数限制对测试结果的影响，除特别注明外，本章节中所有项目都采用了较为苛刻的外部设置，**开启了4×FSAA（全屏抗锯齿）+4×AF（各向异性过滤）**，以充分体现不同设置下的性能差异。（**注：**除《使命的召唤》外，下列游戏均基于DirectX API。）

1.虚幻竞技场2003（UT2003）



作为DirectX 8时代最有影响力的FPS游戏之一，UT2003一直是我们测试显卡的必备项目之一，而这次我们采用了Bot-Match——混战模式的DEMO，更加接近玩家使用时的实际情况。UT2003中的图像设置相当丰富（具体设置内容见上一章节），其中对速度影响最大的项目是光影透射（Projector），其次是贴图细节（Textures Detail）、角色阴影（Character Shadows）、光晕（Coronas）和植物（Foliage）；其他设置对速度影响程度不大，不过由于选项非常多，因而将其他特效全部关闭后，游戏速度会有几乎成倍的提升。遗憾的是对游戏速度影响较大的选项，也对画面质量甚至游戏性影响较大，我们建议用户根据自己可容忍的极限进行适当调节。

在其他设置采用最高值（High/Highest）的情况下，将单个项目分别调整为最低设置，结果如下表（单位：fps）：

全部设置为最高	贴图细节	角色细节	环境细节	物理细节	角色阴影	痕迹
32.4	37.1	32.5	33.7	29.8	37.5	32.8

全部设置为最低	动态光源	光晕	细节贴图	痕迹保留时间	光影投射	植物
51.1	33.1	36.7	32.9	32.4	38.6	35.5

三线性过滤对这个游戏影响很小，在关闭AF、FSAA的情况下，其他项目采用最高设置进行测试，开启和关闭三线性过滤时，成绩分别为46.1和46.7fps。

2.使命的召唤（Call Of Duty）

由于QuakeⅢ已太过古老，因此在基于OpenGL API的游戏方面，我们选择了基于改良QuakeⅢ引擎的游戏——使命的召唤。这款游戏的设置中，与图像效果有关的为图像（Graphics）和性能（Performance）两项，不过可调节项并不是很多。其中图像设置主要是贴图设置，分为角色贴图（Character Textures）、一般贴图（General Textures）、贴图过滤（Textures Filter）和贴图质量（Texture Quality，这里表示贴图位数）。而在性能设置中主要是与游戏3D特效相关的项目，对图像细节的影响并不大，其中对游戏效果影响较为明显的有：动态光影（Dynamic Lights）、动态光影质量（Dynamic Lights Quality）和模型细节（Model Detail）。





高细节（上）和低细节（下）的画质差别相当明显，速度相差自然也很大。

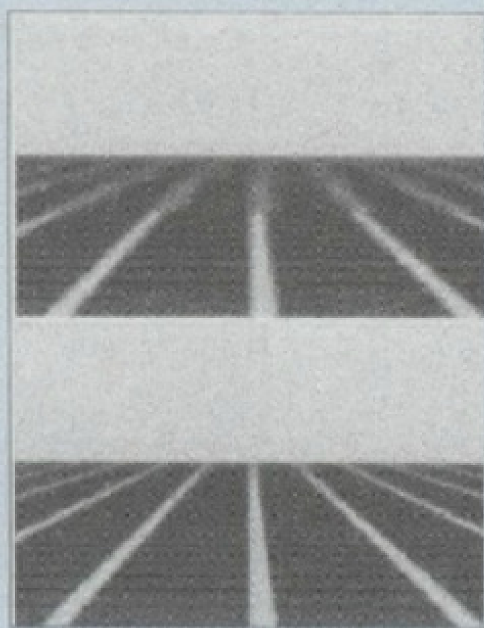
我们在其他设置采用最高值的情况下，分别调整其中的单个项目为最低设置（或关闭），结果如下表（单位：fps）：

全部高档设置	全部低档设置	角色贴图	一般贴图	贴图质量	动态光影	动态光影质量	模型细节
47.3	75.9	57.1	50.8	47.3	47.9	47.5	51.8

热门3D显卡术语解析

1 GPU和VPU： GPU，即Graphic Processing Unit（图形处理器）。自从硬件T&L被引入图形芯片后，图形芯片便能执行一些原本需要CPU进行的工作（例如在3D图形处理中非常重要、且大量消耗CPU资源的坐标转换与光源处理工作），因此被认为是与CPU同级的处理核心，被赋予了GPU的称呼。而新一代图形处理器大大提升了处理能力后，被认为达到了模拟现实的能力，带给人完全不同的视觉享受，而非一般意义上的3D图像，因此被一些图形芯片厂商称为VPU（Visual Processing Unit，视觉处理器）。需要注意的是，在3D处理中还有两种缩写为VPU的技术，即向量排列单元（Vector Permutate Unit）和处理MMX、SSE等SIMD指令的地方——向量处理单元（Vector Processing Units）。

2 双/三线性过滤及各向异性过滤： 我们知道，平时在游戏中所见的3D图像是由大量像素点构成，而实际处理3D图像时，需要表现的纹理不一定在空间坐标的整数位置，即像素点上，如果简单地以四舍五入等算法将其放到某一像素位置（点采样），便会出现图像错误，这时便需要对其进行处理。双线性过滤（Bilinear Filtering）就是根据相邻4个像素点（可看做这一点旁纵横双线的交点）的情况，对不在整数坐标的纹理进行加权处理；而顾名思义，三线性过滤（TriLinear filtering）在双线性过滤的基础上增加了参考像素点，处理的每个纹理点需要参考8个相邻像素点（即包围这一点的立方体的8个顶点）的情况，其效果比双线性过滤好得多，但更加消耗资源。


开启AF前（上）后（下）的效果

Anisotropic Filtering（AF，各项异性过滤），当视角变化造成3D物体表面倾斜时往往会出现纹理错误，AF就是用来过滤和处理这一错误的。传统的双线性和三线性过滤技术都是各向同性，即其各方向上的矢量值是一致的，就像正方形和正方体；而AF技术的过滤单元却不是这样，其典型单元是矩形，还可变形为梯形和平行四边形等。这种非正多边形过滤单元的引入，可使带有倾角的纹理更加真实。2倍"各向异性过滤"技术便需要从16个采样纹理中取平均值，其采样单元是双线性过滤的4倍、三线性过滤的2倍。这种情况下资源消耗极大，特别是对于显存带宽而言。

3 显卡中的常见的位数（bit）概念： 由于目前主要显示芯片厂商对下游显卡制造商采取了开放规格的措施，因此市场中的显卡在规格上出现了很多变化。基于同一款显示芯片，常常会有数种价格不同、性能也有很大差异的显卡产品，其中最让消费者头痛的便是其包含的一些位数信息。JS们最喜欢用来混淆视听的，是显存位宽和芯片位数。

目前市场上主流显卡的芯片几乎都已是256位（256bit），这里的位数类似于32位CPU、64位CPU中位数的定义，是芯片可处理的数据位数（在GPU中可看做市区公路的车道数）；而显存位宽（bit）则是指显存与显示芯片一次可交换的数据量（可看做城际间公路的车道数）。这两个bit数分别指内部和外部的数据流，都标为bit，却没有必然联系。

例如采用64bit显存设计的某款显卡，其采用的显示芯片尽管复杂度可能远低于高端芯片，但同样是256bit芯片（可看做是市政规划很好的小城市），而由于显存位宽较小，芯片与显存间的数据传输不太流畅，因此该显卡的性能会明显低于采用同样芯片、相同显存容量，而显存位宽达到128bit的产品（很容易理解——除城市规划外，对外交通是否便利对城市繁荣程度也很重要）。

需要注意的是，目前千元以下的显卡中，并没有采用256bit显存位宽的产品，如果有JS指着包装上的"256bit"向你兜售，你可毫不犹豫地表示鄙视。

4 分辨率与图像优化模式之争： 在游戏设置之外，玩家们想要获得更精细准确的游戏图像，不外乎有两种选择：提高分辨率，或者开启显卡的全屏抗锯齿（FSAA）和各向异性过滤（AF）。在本专题中的中高端显卡部分，我们主要针对后一种方法进行了测试，在实际应用中，我们也推荐玩家采用FSAA和AF技术而非高分辨率来获得更好的游戏图像，原因如下：

（1）为保持尽量高的刷新率，减少长时间游戏后的眼部疲劳。由于目前玩家主要使用CRT显示器，如果要减少屏幕闪烁对人眼的刺激，刷新率至少应保持在85Hz以上，以下是在各分辨率下保持85Hz刷新率需要的显示器带宽：

1024×768×85×1.3*=86.90MHz

1280×1024×85×1.3=144.83MHz

1600×1200×85×1.3=212.16MHz

*1.3为计算显示器带宽时的经验系数。

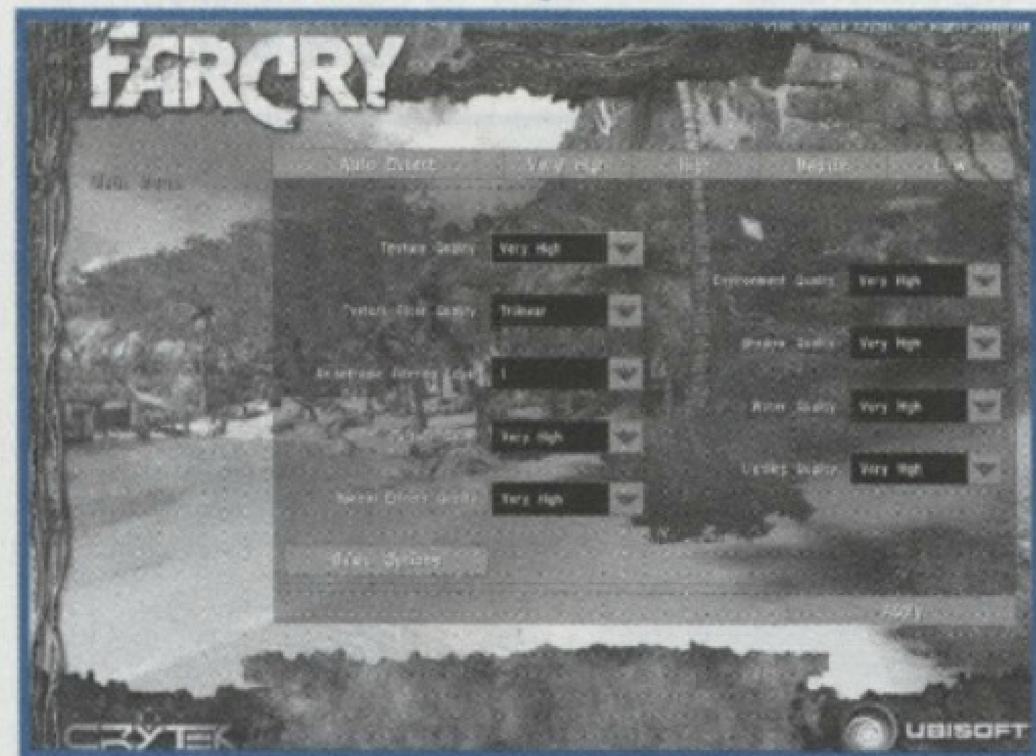
目前主流17和19英寸CRT显示器的带宽在110～175MHz左右，因此在1600×1200分辨率下根本无法达到最基本的85Hz刷新率。带宽在212MHz以上的CRT显示器多为大屏幕的专业级产品，无论价格还是体积等都不适用于一般个人用户。尽管液晶显示器并不存在刷新率的问题，但17英寸LCD的标准（也是最大）分辨率仅为1280×1024，也无法在更高的分辨率下正常使用。至于拥有19英寸以上LCD或前面所提到的212MHz以上带宽CRT显示器（二手除外）的用户……估计你也无需为显卡性能担忧。

（2）相对采用高分辨率而言，使用FSAA技术对于游戏速度的损失较少。因为FSAA处理的工作基于显卡，输出至显示器的图像可保持在标准分辨率下，而图像效果并不逊色于高分辨率状态；而在显示芯片厂商不断对这一功能进行优化设计（也可说是投机取巧）之后，FSAA下的处理速度已远比效果相似的高分辨率快得多，对游戏速度的影响也就相对小一些。

需要指出的是，在执行AF时，本身包括了三线过滤或双线过滤，这时调节材质过滤没有效果，因此相关测试在关闭FSAA和AF状态下进行，此时三线性过滤和双线性过滤下的成绩分别为102.1和137.1fps。可以看出，材质过滤最消耗资源，其次是角色贴图和模型细节、贴图细节；而在关闭所有特效后，游戏帧数大幅上升。

从测试结果和图像表现看，为提高该游戏的速度，可考虑调节材质过滤和模型细节；而贴图细节对画面质量影响过大，在非必要的情况下不应关闭。

3.孤岛惊魂（FarCry）



这是最早登场的基于DirectX 9.0的游戏之一，其图像设置包括贴图质量、环境质量、贴图过滤质量、阴影质量、各向异性过滤等级（Anisotropic Filtering Level）、水面质量、粒子数量、光照质量、特殊效果（Special Effects Quality）等。在我们使用mp-dam场景测试时，对游戏速度影响较大的是贴图质量；而对水面质量效果进行测试时，我们使用了另一个水面较多的场景mp-surf，这一场景中水面质量设置对游戏影响较为明显。

在其他设置采用最高值的情况下，将单个项目分别调整为最低设置（或关闭），结果如下表（单位：fps）：

全部高档设置	全部低档设置	贴图质量	环境贴图	阴影质量	光照质量	水面质量Very High	水面质量Low
21.1	38.9	57.1	50.8	47.3	47.9	21.7	26.8

游戏特效和材质过滤测试（关闭FSAA和AF）

最高设置	双线性过滤	特效质量Low
34.0	34.3	39.2

在实际运行中，我们发现该游戏中“贴图质量”高低对整体效果的影响不是很大，这也许是因为其场景过于华丽，贴图质量的变化表现得不明显。

4.魔兽争霸III——冰封王座

作为一款推出较早的3D即时战略游戏，魔兽争霸对游戏速度的要求并不很高，因此它设定了65fps为最高帧数限制。我们在它的测试中采用4×FSAA+4×AF的设置，以大幅减慢游戏速度，尽量避免受最高帧数限制的影响。

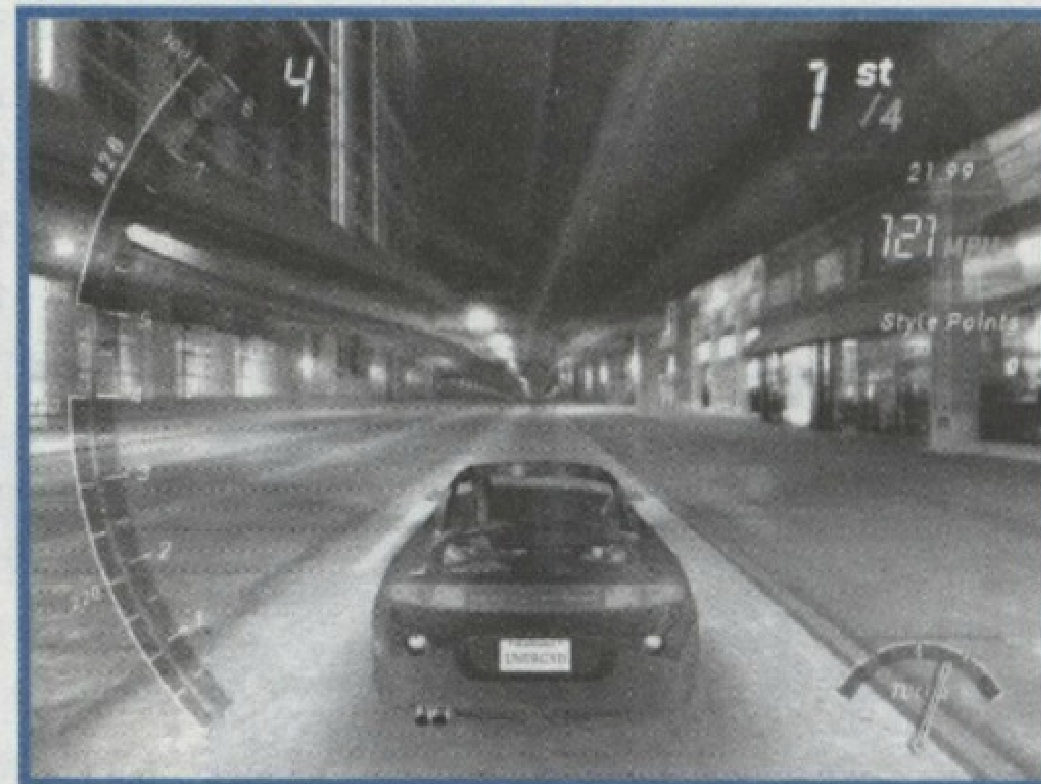


这款游戏的图形设置中包括模型细节、动画质量、纹理质量、粒子效果、光线、单位阴影、闭塞、魔法效果等，其中消耗资源的是魔法效果，其次为模型细节和纹理质量。让我们惊讶的是魔法效果对速度的影响如此之大，而游戏比较明显的3D效果也就是魔法攻击时的光晕和散射等现象，对于一些配置较低的玩家，我们建议优先考虑调低这一设置。由于暴雪的美工相当优秀，我们发现即使将模型细节和纹理质量设为最低档次，它仍然拥有很靓丽的图像表现。

在其他设置采用最高值的情况下，将单个项目分别调整为最低设置（或关闭），结果如下表（单位：fps）：

最高设置	模型细节	纹理质量	粒子效果	光线	单位阴影	闭塞	魔法效果
47.1	59.7	52.6	47.1	48.4	47.0	47.1	63.6

5.极品飞车——地下狂飙



作为竞速游戏的代表之作，这款游戏的图像表现是有目共睹的。它的设置项目也非常多，不过大都是与游戏特效有关的项目，如车身反射更新速度（Car Reflection Update Rate）、车身反光细节（Car Reflection Detail）、车身阴影（Car Shadow）、车头灯（Car Headlight）、车身几何细节（Car Geometry Detail）、观众（Crowds）、环境效果（World Detail）、路面反射细节（Road Reflection Detail）、流光效果（Light Trails）、光源特效（Light Glow）、动画贴图（Animated Texture）、粒子系统（Particle System）和动态模糊（Motion Blur）等。

在其他设置采用最高值的情况下（动态模糊和流光效果默认为关闭，这里也手动开启），将单个项目分别调整为最低设置（或关闭），结果如下表（单位：fps）：

车身反射更新速度	车身反光细节	车身阴影	车头灯	车身细节	观众	环境效果	路面反射细节	流光效果	光源特效	动画贴图	粒子系统	动态模糊
21.4	21.9	21.9	21.2	22.0	21.6	21.3	22.4	22.1	22.9	20.8	21.5	21.8

很明显，在该游戏中所有项目对显卡速度的影响都不超过5%，也就是说，希望只放弃某一特效而得到明显速度提升是不可能的。不过我们发现，使用各项目都采用中档设置时，可在基本保留图像效果的情况下大幅提升帧数，这时速度非常接近图像出现明显损失时的最低设置，见右表：

默认最高档设置	中档设置Normal	低档设置low
22.4	40.1	44.1

注：动态模糊和流光效果默认为关闭。

6.战地1942——二战秘密武器



这是一个正逐渐流行的多人FPS游戏，与大多数基于网络对战的游戏类似，它的图像设置项目并不复杂，包括图像质量、特效质量、环境贴图、光照贴图（LightMaps）、阴影、贴图质量和视界距离（View Distance）等，其中特效和阴影对游戏速度的影响最大。

在其他设置采用最高值的情况下，将单个项目分别调整为最低设置（或关闭），结果如下表（单位：fps）：

图像质量	特效质量	环境贴图	光照贴图	阴影	贴图质量	视界距离
43.9	46.2	40.7	40.8	50.1	41.2	41.4

权衡它的整体设置，我们发现了与极品飞车类似的情况，中档设置下拥有接近高档设置的图像质量和接近低档设置的速度，是非常值得推荐的选择。

高档设置（贴图质量100%）	中档设置	低档设置
41.4	54.7	62.9

7.波斯王子——时之砂



这是一款对显卡要求较高的第三人称动作冒险游戏，其图像设置项目包括特殊效果、阴影特效、水面特效、烟雾以及高级设置中的线性过滤和贴图质量设置。比较有趣的是，由于测试所用的两段即时演算的3D动画图像侧重点不同，所以速度与设置的关系也有差别；不过还是能看出对游戏速度影响较大的设置为特殊效果、阴影特效和贴图质量，这与其他游戏比较类似。

在其他设置采用最高值的情况下，将单个项目分别调整为最低设置（或关闭），结果如下表（单位：fps）：

◆ 动画1

全部最高设置	特殊效果	阴影特效	水面特效	烟雾	贴图质量
16.7	21.6	17.5	18.6	17.5	17.6

◆ 动画2

全部最高设置	特殊效果	阴影特效	水面特效	烟雾	贴图质量
22.0	26.7	24.9	22.6	22.0	32.0

8.三角洲——黑鹰坠落资料片（军刀部队）



三角洲部队这个系列虽已远离了当年的辉煌，但其图像引擎仍是相当有特色的。这款游戏提供的图像设置并不多，包括地形细节（Terrain Detail）、水体质量、角色细节、阴影、贴图质量、粒子密度等。由于我们使用的测试场景中没有水面，粒子效果也较少，因此相关设置对游戏速度的影响非常小。

在其他设置采用最高值的情况下，将单个项目分别调整为最低设置（或关闭），结果如右表（单位：fps）：

角色细节	阴影	贴图质量	最高设置	最低设置
19.9	19.4	20.0	18.9	27.2

很明显，在这些设置中，没有哪个单项对游戏速度起着特别重要的作用，而在设置全部调为最低时，图像效果变化也不大，速度却有较明显的提升。

参测显卡一览

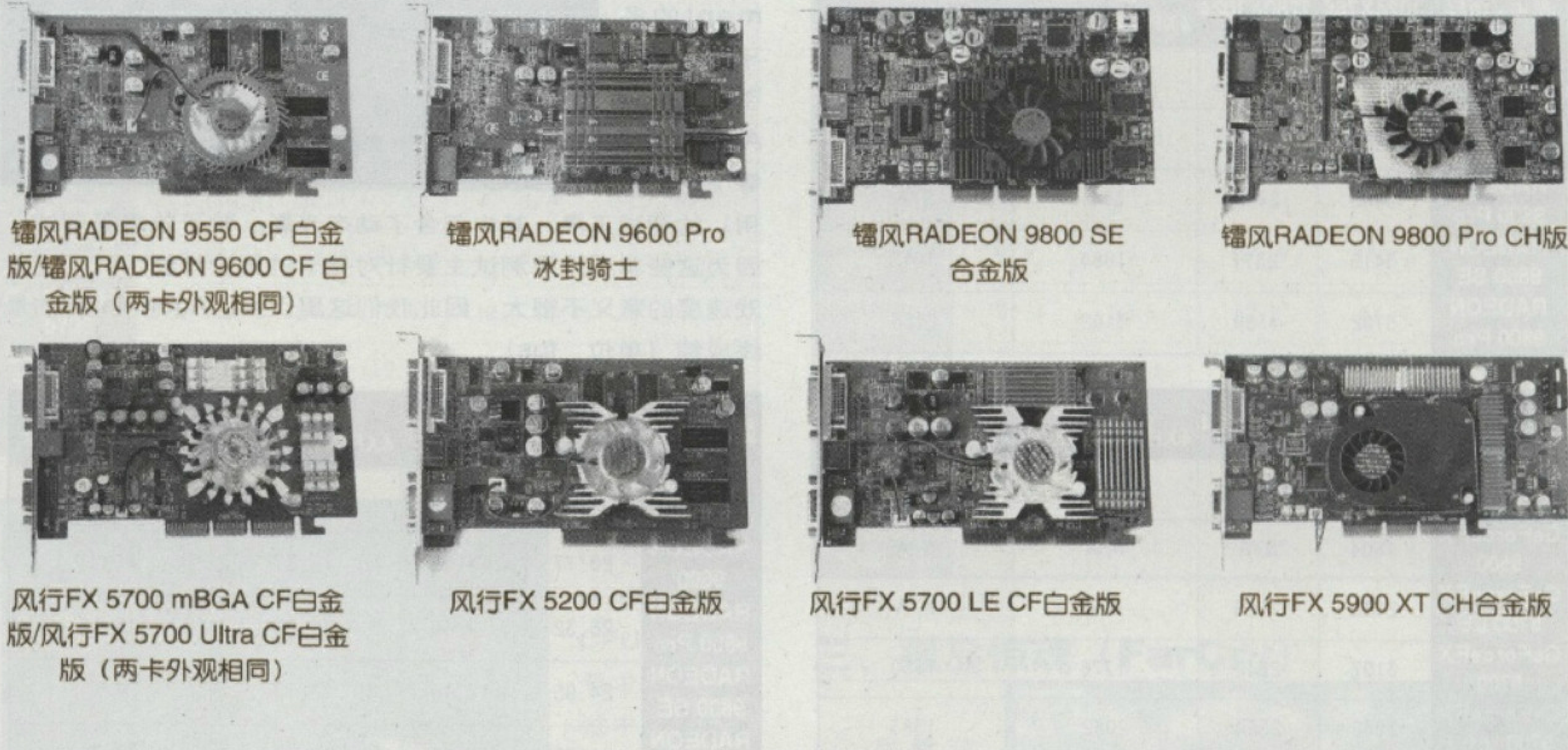
参测显卡规格一览表（以测试样卡为准）：

显卡/规格	RADEON 9550	R9600	R9600 Pro	R9800 SE	R9800 Pro	GeForceFX 5200	FX 5500	FX 5700 LE	FX 5700	FX 5700 Ultra	FX 5900 XT
核心代号	RV350	RV350	RV350	R350	R350	NV34	NV34	NV36	NV36	NV36	NV35
核心频率（MHz）	250	325	400	324	380	250	270	250	425	475	390
显存容量（MB）	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128
显存速度（ns）	4	4	2.8	2.8	2	4	4	4	2.8	2.8	2.5
显存位宽（bit）	128	128	128	256	256	128	128	128	128	128	256
显存频率（DDR MHz）	400	400	600	620	675	500	512	470	550	650	700
像素渲染流水线数	4	4	4	4	8	4	4	4	4	4	8
顶点流水线数	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	3
参考价格（元）	699	799	999	1199	1980	660	720	799	999	1199	1499

注：本次测试用样卡由七彩虹提供，价格均为其官方报价，各地市场实际零售价格一般会低一些。

本专题的测试对象是目前市场上支持DirectX 9 API的主流显卡，由于本次测试也带有横向比较和导购的目的，为了让参测样卡的规格、做工水平和价位具有一定的可比性，本次测试的样卡均采用了七彩虹的产品，因为该品牌显卡的产品与价格定位都较为适中，比较贴近大众化需求。这些样卡基本上都符合ATI和NVIDIA的官方规格，为了便于读者通过它们了解同类产品的情况，我们在后文的描述中以相关显示芯片/显卡为主，而不涉及具体品牌和型号。

此外，因为GeForceFX 5500和FX 5200可以说是一对孪生兄弟，前者仅仅核心频率比后者高了20MHz，我们手头的测试成绩也证明FX 5500相对于FX 5200的性能提升约在3%以内，几乎可以看成相同性能的产品。所以这次测试中只采用了性价比相对更好的FX 5200显卡，FX 5500的性能可参照前者的成绩。



镭风RADEON 9550 CF 白金版/镭风RADEON 9600 CF 白金版（两卡外观相同）

镭风RADEON 9600 Pro 冰封骑士

镭风RADEON 9800 SE 合金版

镭风RADEON 9800 Pro CH版

风行FX 5700 mBGA CF白金版/风行FX 5700 Ultra CF白金版（两卡外观相同）

风行FX 5200 CF白金版

风行FX 5700 LE CF白金版

风行FX 5900 XT CH合金版

主流DX9显卡性能基准测试与分析

相对于用Fraps进行的游戏测试来说，主流3D测试软件的成绩更稳定一些（场景重复性强，得分误差小），因此仍具备很大的参考价值，因此我们还是先通过分析DX9显卡在基准测试软件中的成绩，研究一下它们的性能等级对游戏流畅度的影响。（**注：下面的成绩表中，部分中低端显卡放弃了苛刻环境下的测试项目，其得分会非常低，对游戏性能无实际意义**）。

一、DirectX 8.1测试软件——3DMark 2001 SE

显卡/项目	1024X768	1280X1024	1024X768 4XFSAA+4XAF	1280X1024 4XFSAA+4XAF
RADEON 9550	8318	6148	4645	N/A
RADEON 9600	9593	7109	5443	3809
RADEON 9600 Pro	12032	9358	7221	N/A
RADEON 9800 SE	12924	9727	7137	3868
RADEON 9800 Pro	16380	14547	12135	9615

显卡/项目	1024X768	1280X1024	1024X768 4XFSAA+4XAF	1280X1024 4XFSAA+4XAF
GeForceFX 5200	7937	5721	3313	N/A
GeForceFX 5500	8186	6047	N/A	N/A
GeForceFX 5700 LE	10147	7348	6317	4097
GeForceFX 5700	11943	9176	7541	4959
GeForceFX 5700 Ultra	12914	10320	8736	6045
GeForceFX 5900 XT	14198	12176	11029	8454

尽管3DMark 2001的场景中包括2001－2002年较普遍的DirectX 7（场景1～3）和DirectX 8游戏引擎（场景4），但计算总分时各场景帧数的权重系数是一样的，因此我们可从总成绩反推出测试中的画面帧数。例如以下几个项目的成绩（右表）。

显卡总分	3133	5443	7088	10147
场景1 低细节fps	44.8	69.9	87.4	163.5
场景1 高细节fps	29.0	38.3	49.5	66.0
场景2 低细节fps	44.9	79.4	101.4	148.0
场景2 高细节fps	34.0	49.9	64.1	85.1
场景3 低细节fps	42.2	80.1	108.1	151.8
场景3 高细节fps	36.1	50.1	66.2	78.6
场景4 fps	10.6	19.2	26.1	46.0

很明显，对于一般采用DX 7引擎（可能采用部分DX 8特效，如场景1、2、3）的游戏，在对图像要求不是很高的情况下，3DMark 2001达到5000分的显卡即可基本应付，而要欣赏到较为完美的图像效果，则需要显卡的3DMark 2001总分在7000分以上；而成绩在10000分以上的显卡，才基本具备流畅运行“纯”DirectX 8游戏的能力（例如场景4）。

二、3DMark 03

3DMark 03是一款基于DirectX 8/9的综合3D测试软件，其总分中基于DirectX 9.0的场景4权重较高，其次为基于DirectX 8的场景2、3，而基于旧的DirectX 7的场景1权重最小，因此该软件的测试成绩反映的情况较为复杂。

显卡/项目	1024X768	1280X1024	1024X768 4XFSAA+4XAF	1280X1024 4XFSAA+4XAF
RADEON 9550	2250	1618	1140	N/A
RADEON 9600	2628	1891	1332	825
RADEON 9600 Pro	3445	2483	3041	N/A
RADEON 9800 SE	3415	2371	1684	1018
RADEON 9800 Pro	5792	4389	3102	2185

显卡/项目	1024X768	1280X1024	1024X768 4XFSAA+4XAF	1280X1024 4XFSAA+4XAF
GeForceFX 5200	1533	1079	N/A	N/A
GeForceFX 5500	1604	N/A	N/A	N/A
GeForceFX 5700 LE	2365	1656	1353	N/A
GeForceFX 5700	3197	2249	1776	1150
GeForceFX 5700 Ultra	3638	2584	2082	1383
GeForceFX 5900 XT	5350	3981	3087	2143

显卡总分	1533	3445	5350
场景1 fps	82.6	130	174.5
场景2 fps	7.8	20.4	38.2
场景3 fps	6.7	19.0	30.9
场景4 fps	8.7	21.8	31.2

由于参测显卡的成绩并不很高，我们选取几个项目进行分析，分别代表高、中、低档显卡的普遍成绩。

很明显，总分在1500的显卡，仅能在基于DX7的游戏引擎中获得较好的速度，对场景复杂华丽的新型DX8/DX9游戏根本无能为力；而总分达到3500左右的显卡已拥有了一定性能基础，条件允许的话可将游戏设置适当调低，有可能具有运行DX 9.0游戏的能力，如场景4。而成绩达到5500分左右的显卡，都基于上一代的顶级显示核心，从单项成绩看能应付最近推出的高端游戏；不过从帧数看，它们在最高图像设置下运行还是比较吃力。当然，目前在消费级显卡市场上，也只有最新一代的顶级产品——RADEON X800系列和GeForce6系列具备流畅运行3DMark 03中所有场景的能力。

三、AquaMark3



这是一款基于真实DX9游戏引擎（Massive Development的多平台krass引擎，被AquaNox等游戏采用）的测试工具，其中包含了动态光影、粒子效果等测试，因为这些单项效果测试主要针对显卡的理论性能，对实际游戏速度的意义不很大，因此我们这里仅给出AquaMark3的最终成绩（单位：fps）。

显卡/项目	1024X768	1280X1024	1024X768 4XFSAA+4XAF	1280X1024 4XFSAA+4XAF
RADEON 9550	16.79	13.50	N/A	N/A
RADEON 9600	20.77	15.32	16.37	11.97
RADEON 9600 Pro	26.32	19.40	26.25	15.56
RADEON 9800 SE	24.95	17.40	13.10	N/A
RADEON 9800 Pro	41.72	41.53	34.54	26.95

显卡/项目	1024X768	1280X1024	1024X768 4XFSAA+4XAF	1280X1024 4XFSAA+4XAF
GeForceFX 5200	9.94	N/A	N/A	N/A
GeForceFX 5500	10.19	N/A	N/A	N/A
GeForceFX 5700 LE	19.64	14.96	N/A	N/A
GeForceFX 5700	28.86	21.91	17.53	N/A
GeForceFX 5700 Ultra	32.51	24.92	20.28	14.10
GeForceFX 5900 XT	42.96	35.93	30.12	22.32

因为在默认状态下此测试的场景非常复杂，对显卡性能的要求甚至比FarCry游戏的最高设置还要高不少。一般来说，如果能在这个测试中达到40fps，就表示该显卡能比较流畅地跑主流DirectX 9游戏。

真刀真枪的较量——主流3D显卡游戏性能测试

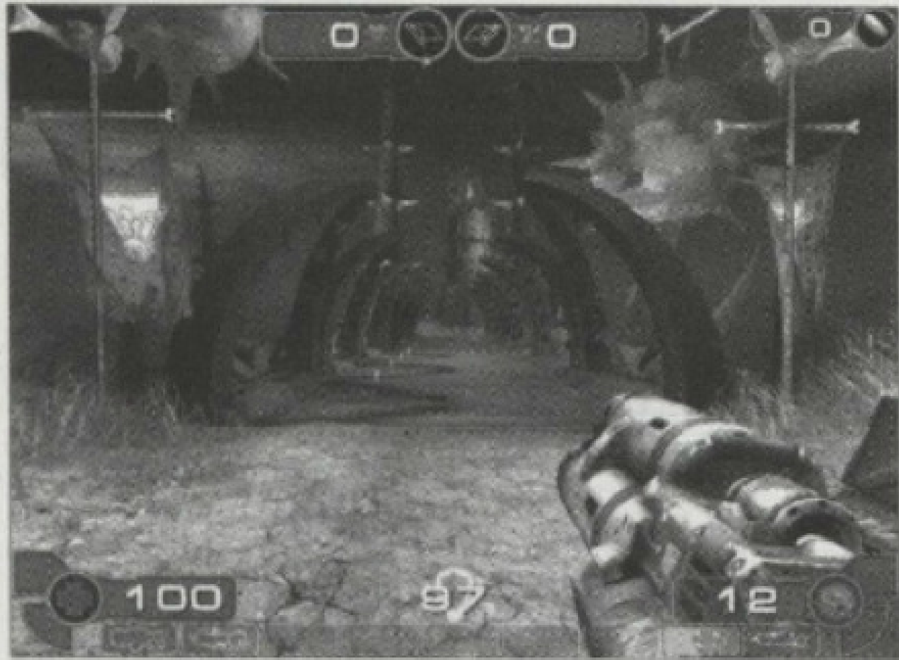
说来说去，消费级3D显卡真正的意义在于游戏，因此还是要用真正的游戏来说话。

一、虚幻竞技场2003（UT2003）

测试中我们采用了最高设置和最低设置两种模式，其中最高设置是在游戏默认设置基础上，把贴图细节、环境细节、角色细节都调到最高，“痕迹保留时间”设为最长；最低设置则将所有细节都设为最低，并取消其他所有特效，如动态光影、

角色阴影、植物等。（注：括号外为平均帧数（fps），括号内为最低帧数，N/A表示该项目未测，下同。）

显卡/项目	1024X768 最低图像质量	1024X768 最高图像质量	1024X768 4XFSAA+4XAF	1280X1024
RADEON 9550	79.5 (25.9)	46.3 (15.0)	N/A	N/A
RADEON 9600	87.1 (30.3)	50.7 (15.3)	N/A	N/A
RADEON 9600 Pro	92.7 (33.0)	53.0 (16.6)	42.2 (13.8)	N/A
RADEON 9800 SE	90.2 (28.9)	51.5 (16.5)	37.4 (12.9)	42.9 (5.7)
RADEON 9800 Pro	N/A	51.9 (16.4)	50.8 (15.5)	51.4 (23.2)
GeForce FX 5200	52.1 (20.4)	30.9 (10.0)	N/A	N/A
GeForce FX 5700 LE	84.0 (31.1)	46.1 (9.4)	N/A	N/A
GeForceFX 5700	92.1 (34.7)	51.8 (14.9)	42.9 (8.4)	N/A
GeForceFX 5700 Ultra	N/A	52.2 (15.5)	32.7 (4.5)	47.8 (19.6)
GeForceFX 5900 XT	N/A	51.2 (22.6)	50.2 (14.0)	49.8 (14.2)



由于UT2003中的一些特效对CPU处理能力要求较高，测试中较高端显卡在1024×768分辨率下都受制于CPU处理能力，成绩非常接近，均保持在51fps（帧/秒）左右，因此我们将50fps定为流畅的标准。在标准分辨率（1024×768）下未能达到50fps的仅有RADEON 9550、GeForceFX 5200和5700 LE，除FX 5200差距较大外，其他两款产品成绩非常接近，玩家可考虑降低一些图像设置来提高其流畅度，而FX 5200仅能在最低图像效果下获得流畅帧数。

毫无意外，RADEON 9800 Pro和GeForceFX 5900 XT是本测试的赢家，它们在所有设置下都能达到较高帧数，玩家可放心开启FSAA或提高分辨率，以获得更好的游戏画面。

二、使命的召唤（Call Of Duty）



这款游戏采用的是改良版QuakeIII引擎，因此对显卡的要求并不高，所有参测显卡都能在标准分辨率下较流畅地运行。

对这款游戏，我们的关注重点是开启FSAA和AF后的性能，GeForceFX 5200和RADEON 9550/9600/9800 SE在这种设置下无法达到流畅运行所需的60fps，总体来看采用NVIDIA芯片的显卡在这款OpenGL游戏中的表现更为出色。我们尝试采用降低图像设置的方法来提高帧数，但帧数大幅提高后，游戏画面只能用“惨不忍睹”来形容了。

显卡/项目	1024X768 最低质量	1024X768 最高质量	1280X1024	1024X768 4XFSAA +4XAF	1280X1024 4XFSAA +4XAF
RADEON 9550	149.2	88.7	63.5	N/A	N/A
RADEON 9600	N/A	102.1	68.1	N/A	N/A
RADEON 9600 Pro	N/A	137.6	92.5	64.1	N/A
RADEON 9800 SE	N/A	111.1	79.2	51.4	28.3
RADEON 9800 Pro	N/A	214.9	191.0	150.3	103.8
GeForceFX 5200	138.7	92.5	62.9	38.4	N/A
GeForceFX 5700 LE	N/A	122.5	81.9	67.1	43.6
GeForceFX 5700	N/A	160.8	108.4	83.7	53.5
GeForceFX 5700 Ultra	N/A	183.2	125.8	98.4	53.6
GeForceFX 5900 XT	N/A	201.6	157.6	118.0	78.2

三、孤岛惊魂（FarCry）



尽管这是一款号称“硬件杀手”的游戏，不过它提供了Very High、High、Medium、Low等几个档次的设置，可针对不同档次的显卡进行调节，因此使用中档显卡也可进行游戏。

很明显，RADEON 9600系列在这款游戏中的表现可圈可点：而在最低设置下，除GeForceFX 5200外，其他显卡都达到了60fps以上。需要注意的是，我们录制的Demo中没有AI人物和激烈的对战场面，测试结果会比实际游戏中的帧数略高，因此在测试中平均帧数达到70fps以上

显卡/项目	1024X768最高图像质量	1024X768 中档图像质量	1024X768 最低图像质量
R9550	34.0	45.5	74.4
R9600	40.5	54.4	89.1
R9600 Pro	68.3	71.5	111.6
R9800 SE	48.1	65.2	101.7
R9800 Pro	84.1	101.5	N/A
FX 5200	N/A	29.66	53.18
FX 5700 LE	19.8	38.7	74.8
FX 5700	29.9	57.2	99.9
FX 5700 Ultra	34.0	65.3	97.7
FX 5900 XT	47.3	71.3	N/A

才能保证该游戏较为流畅。

四、魔兽争霸III——冰封王座

我们在前面已谈到，该游戏采用最低设置时仍有相当不错的画面表现，实际测试中我们也发现它对显卡的要求并不很高，因此大家可注意中高端显卡在高分辨率和FSAA条件下的成绩。

显卡/项目	1024X768 最低质量	1024X768 最高质量	1280X1024 最高质量	1024X768 4XFSAA+4XAF
RADEON 9550	63.9 (51)	62.7 (46)	N/A	N/A
RADEON 9600	63.9 (53)	63.5 (34)	N/A	N/A
RADEON 9600 Pro	63.9 (53)	63.9 (60)	N/A	59.7 (43)
RADEON 9800 SE	63.9 (59)	63.8 (53)	56.9 (43)	56.6 (37)
RADEON 9800 Pro	N/A	63.9 (55)	63.9 (60)	63.9 (60)
GeForceFX 5200	63.9 (58)	55.7 (39)	N/A	N/A
GeForceFX 5700 LE	61.2 (45)	47.0 (34)	N/A	N/A
GeForceFX 5700	63.9 (53)	63.9 (60)	N/A	57.7 (45)
GeForceFX 5700 Ultra	N/A	63.9 (55)	62.1 (50)	63.3 (45)
GeForceFX 5900 XT	N/A	64.0 (60)	63.6 (52)	63.9 (54)

很明显，所有显卡在标准分辨率下都能很流畅地运行这款游戏，由于该游戏有65fps的最高帧数限制，使所有显卡的成绩集中在61－63fps之间，很难分辨出优劣。另外，所有显卡的最低帧数都超过了30fps，游戏中应该不会有任何停顿感。

五、极品飞车——地下狂飙

显卡/项目	1024X768 最低质量	1024X768 中档质量	1280X1024 最高质量	1280X1024
R9550	63.1 (48)	64.0 (42)	31.3 (24)	N/A
R9600	64.7 (49)	66.1 (46)	34.1 (24)	N/A
R9600 Pro	66.2 (50)	64.6 (45)	37.3 (25)	N/A
R9800 SE	69.2 (49)	63.1 (43)	39.6 (27)	N/A
R9800 Pro	N/A	N/A	35.1 (23)	24 (36.5)
FX 5200	36.8 (26)	35.8 (30)	15.3 (14)	N/A
FX 5700 LE	70.9 (55)	61.0 (43)	25.3 (22)	N/A
FX 5700	77.0 (51)	67.6 (45)	31.7 (25)	N/A
FX 5700 Ultra	74.8 (52)	70.0 (49)	33.2 (24)	N/A
FX 5900 XT	83.3 (58)	67.7 (48)	36.1 (25)	30.4 (25)

这款游戏有3档图像质量设置，在最高档设置中，由于大量特效的使用极为消耗硬件资源，因此没有一款显卡能达到40fps以上。相对来说，中档设置是比较理想的情况，各款显卡也在这一档设置中体现出了更明显的性能差异。

GeForceFX 5200是唯一在最高设置下低于20fps的显卡，也是唯一在标准分辨率下跑得不太流畅的型号，而FX 5700 LE在最高设置下的表现也不很理想。RADEON系列的表现均不错，但在中高端型号方面，NVIDIA芯片显卡的成绩略占上风。

六、战地1942——二战秘密武器

这款游戏同样提供了高中低3档图像设置，其中最低档设置尽管有很好的游戏速度，但因为贴图细节和视野距离等都有较明显下降，因此对游戏性有较大影响。

显卡/项目	1024X768 最低质量	1024X768 中档质量	1024X768 最高质量	1280X960 最高质量	1024X768 4XFSAA+4XAF
RADEON 9550	76.0 (51)	74.7 (61)	56.8 (32)	N/A	N/A
RADEON 9600	80.0 (60)	73.3 (41)	68.2 (40)	N/A	N/A
RADEON 9600 Pro	72.3 (52)	69.5 (41)	62.3 (47)	N/A	N/A
RADEON 9800 SE	79.7 (46)	75.0 (63)	66.7 (48)	N/A	N/A
RADEON 9800 Pro	N/A	N/A	77.0 (56)	71.5 (42)	70.5 (42)
GeForceFX 5200	61.9 (41)	48.4 (35)	47.8 (31)	N/A	N/A
GeForceFX 5700 LE	68.3 (50)	62.0 (48)	55.2 (30)	N/A	N/A
GeForceFX 5700	77.8 (51)	69.4 (55)	67.0 (44)	N/A	N/A
GeForceFX 5700 Ultra	N/A	N/A	79.2 (75)	58.0 (37)	54.5 (39)
GeForceFX 5900 XT	N/A	N/A	69.3 (51)	44.2 (32)	67.1 (39)

因为采用了实战场景，因此这款游戏的测试成绩基本反映了玩家遇到的实际情况，如果将30fps定为基本流畅的标准，那么所有参测显卡都可在标准分辨率和最高设置下达到这一目标。

七、波斯王子——时之砂

显卡/项目	1024X768 最低质量	1024X768 最高质量	1280X960 最高质量
RADEON 9550	37.2 (24)	24.0 (19)	N/A
RADEON 9600	37.4 (24)	26.7 (20)	N/A
RADEON 9600 Pro	57.2 (39)	38.4 (30)	N/A
RADEON 9800 SE	59.5 (40)	36.3 (28)	N/A
RADEON 9800 Pro	N/A	70.4 (54)	48.5 (37)
GeForceFX 5200	37.0 (23)	13.9 (10)	N/A
GeForceFX 5700 LE	35.5 (23)	23.0 (18)	N/A
GeForceFX 5700	50.2 (34)	35.9 (27)	N/A
GeForceFX 5700 Ultra	59.3 (40)	40.4 (31)	N/A
GeForceFX 5900 XT	N/A	41.3 (27)	29.4 (20)

作为一款第三人称视角冒险游戏，它的速度感并不很强烈，一般来说跑到30fps就很流畅了。我们测试了两个场景，下表的数据来自其中时间较长且平均帧数较低的一段。



从测试结果看，ATI芯片的显卡明显拥有更快的速度；不过我

们也发现，至少在最低设置中基于两种芯片的显卡图像效果有一定差别，最低图像设置中，NVIDIA芯片显卡提供的图像效果略强一点。

八、三角洲——黑鹰坠落资料片（军刀部队）



Novalogic公司的3D引擎同样以硬件杀手著称，因此我们的测试在1024×768分辨率下进行。由于这款fps游戏的节奏不是很快，因此我们认为最低fps超过25、平均fps达到30以上便可正常游戏。

尽管上面我们提出的要求并不算高，但测试中最高设置下只有中高端产品勉强达标，好在使用最低设置时，就只有最低端的GeForceFX 5200无法达到要求。整体来看，RADEON系列显卡在这款游戏中的表现更为出色。

显卡/项目	1024X768 最低质量	1024X768 最高质量
RADEON 9550	49.7 (34)	32.6 (16)
RADEON 9600	59.6 (40)	37.8 (18)
RADEON 9600 Pro	72.4 (47)	49.4 (24)
RADEON 9800 SE	76.8 (44)	51.3 (22)
RADEON 9800 Pro	N/A	62.4 (26)
GeForceFX 5200	26.7 (16)	15.2 (8)
GeForceFX 5700 LE	51.0 (28)	31.0 (18)
GeForceFX 5700	69.5 (37)	42.1 (25)
GeForceFX 5700 Ultra	77.7 (41)	48.5 (28)
GeForceFX 5900 XT	51.9 (28)	34.8 (21)

盘点与推荐

不知道玩家们看完整篇评测报告有什么感觉，因为自家电脑上的GeForce4 Ti4200显卡（只支持DX 8.1）在购买时正好赶上了DirectX 9的普及，所以魔之左手是在不断擦口水的状态下跑完了所有DX9游戏测试（当然还顺便把每个游戏跑了几关，爽呀……不好，主编大人不知什么时候站在身后了。）

可是在测试过程中，我们的摇头不比点头少。在采用比较贴近实际游戏情况的测试方法后，一个意想不到的情况出现了：很多游戏的实际帧数与先前的测试有明显差距，如UT2003的Flayby和Bot-Match两种测试方式中，后者竟然如此明显地被整机性能所限制，无论如何努力，在最高图像设置下都只能得到可怜的50fps，而《三角洲——黑鹰坠落》、《波斯王子——时之砂》等游戏的测试结果也只是差强人意，看来基准测试软件中的成绩的确不能与真实游戏中的帧数完全划等号。

在本次我们测试的显卡中，只有GeForceFX 5200（包括仅是核心频率比它高出20MHz的FX5500）的游戏性能让我们无法满意，其他显卡的表现都算是中规中矩，相对其价位来说，RADEON 9550/9600、GeForceFX 5700等中端显卡在测试中的表现算是很出色了，如果考虑到内核的超频能力，无疑是千元以下最好的选择。而RADEON 9800 SE则是最让人失望的产品，它在很多项目中甚至不如R9600 Pro，就其价位来说，有些愧对RADEON 9800系列的名头，在不进行改造的情况下可以说是鸡肋。如果资金比较充足的话，RADEON 9800 Pro和GeForceFX 5900 XT是性价比不错的高端选择，它们大多数项目中都能达到较高帧数，完全具备流畅执行主流DX9游戏的能力，玩家甚至可以在一些游戏中开启FSAA或提高分辨率，以获得更好的游戏画面。

从测试结果看，目前的中高端主流显卡在较新的游戏中都有一定潜力可挖（在显卡做工用料允许的情况下，适当超频能提高性能），而对目前的主流DX8/DX9游戏来说，在适当调整图像质量和3D特效设置之后，绝大部分都能用目前的中端显卡流畅运行，这也正是我们组织本次测试想要得到的答案。P



屋漏逢夭雨

专题制作中某周末，京城迎来一场据说“五年一遇”的暴雨，交通严重堵塞，时任责编的答笛与风行水同志（果然又是风又是水的）被困印刷厂，闻知位于顶层的编辑部里屋漏水，心急如焚——测试尚未完成，平台和一堆显卡都摊在评测室桌上……翌日，Cross、Say和上弦月同志均报告电脑罢工，而小虫同志细细盘点一番评测室，甚是欣慰，告知：尚好，仅损失一插座而已。

编者注： 由于本次测试的显卡以前大都在“新品初评”和“硬件评析”介绍过，本专题就不再详细介绍它们的技术特点，有兴趣的读者不妨参考一下《大众软件》过去刊登的相关文章，部分文章如下：

2004年第2期 《真实的较量——千元以下主流显卡游戏性能评测》

2004年第3期 《异军突起——七彩虹风行5700 CF白金版显卡》

2004年第7期 《昔日王谢堂前燕——盈通镭龙R9800 Pro》、《极限超频 vs 疯狂改造——新版RADEON 9800 SE比拼GeForceFX 5900 XT》

2004年第10期 《ATI中端新战将——RADEON 9550》、《NV低端再定位——GeForceFX 5500》



编者按： 某日，小编在网上发现一篇讲国外垃圾邮件发送者生活的文章，文中那位发送垃圾邮件的中年妇女过着悠闲而富裕的生活，这和小编脑海中坏人的形象大相径庭，全世界都在呼吁打击垃圾邮件的时候，她过得居然这么从容？！想起自己邮箱中越来越多的垃圾邮件，小编不禁开始关心中国垃圾邮件发送者的生活了，正巧王伟认识一位以此为生的朋友，而且还是位从事这个行业有些年头的女性。那好，一起来听听她是怎么说的。

一个垃圾邮件发送者的“幸福”生活

■陕西 王伟（本刊特约作者）

林林总总的各种网络服务中，就数电子邮件对我们的影响最深了。作为网络上提供的第一个信息服务，它已经与我们的日常生活密不可分。任何事物都有两面性，自1994年第一封垃圾邮件问世以来，垃圾邮件无论技术本身还是扩张速度都与网络本身的发展速度“并驾齐驱”，已成为网络中的一大“公害”。近年来网络逐步走入普通家庭，垃圾邮件更是大行其道，让广大网民苦不堪言。对于大多数垃圾邮件，我们总是随手删除，可总有些自以为是的发送者，别出心裁地制造垃圾邮件中的“极品”，让人不胜其烦。那么，垃圾邮件到底是如何制造出来的，这些制造者们的动机是什么，他们的生活又怎样呢？

小张是我在QQ聊天室中偶然认识的。那天，当我与MM们聊兴正酣之际，我们的聊天记录被她反复发送的“贱卖邮件地址”刷屏信息所淹没。尽管她的这一行为遭到了多数网友的“b4”甚至被屏蔽，但她依然我行我素，固执地在聊天室中继续兜售。出于好奇，我和她私聊了几句，没想到她直接将我加为了QQ好友。由于我经常在线，所以平时也就有一句没一句地和她聊了起来。从她的话语之间，发现她主要的营生手段就是“垃圾邮件相关业务”——美其名曰“网络营销”。为了探究一下垃圾邮件制造者的生活方式，我决定与她见面。也许她早就看出我对她的“生意”并没有太大兴趣，加上我的学生身份，她也没什么戒心，便欣然应邀来到我所在学校的咖啡厅。

产生于1983年以ARPAnet作为主干网的Internet，在1994年就已连接了世界上的35 000个计算机网络、300万台计算机和超过2000万个用户。这一年的4月12日，美国亚利桑那州两位从事移民签证咨询服务的律师劳伦斯·坎特（Laurence Canter）和玛撒·西格尔（Martha Siegel）将一封“绿卡抽奖”的广告信发到他们知道的所有新闻组中，一时之间犹如“天女散花”般的邮件让许多服务商的服务一度处于瘫痪状态。从那一刻起，这一对当时默默无闻的夫妻因为在互联网中创造了“垃圾邮件”而“永载史册”。他们在不经意间打开了互联网的“潘多拉之盒”，很多人纷纷效仿，垃圾邮件作为一种免费广告开始一发不可收拾。时至今日，垃圾邮件占总邮件数的一半以上，其中约有2%还带有病毒。

一、凭什么赚钱

年轻、大方、精干、快言快语，是见面之后我对小张的第一印象。简单寒暄后，我们就直奔主题了。

“其实我们这一行，国家也在大力支持，你没看到日益红火的网络营销吗？”针对笔者质疑发送垃圾邮件的合法性时，小张略显激动，“现在都是信息时代了，信息就是金钱啊。但是，很多人因为忙或其他原因并不知道如何获取信息，对不熟悉网络的人来说，获取信息就会花费很多时间，完全没有必要。我们就充当了信息速递员的作用。我们向网络用户发送邮件，可以让很多人足不出户即可获取各种各样的信息，最终的受益者还是他们。”

“那有些人不需要你发的这些信息，是不是造成骚扰呢？”面对笔者的疑问，小张耐心地作出了一番“解释”：“如果不需要，随手删除就完了嘛。有人说浪费时间，如果总体上考虑应该是节省时间才对。因为我们发送的消息很多都是非常有用的，掌握了这些信息，可以让他们工作起来更有效率。比如说，我们定期发送的机票代理广告，给出了全市机票打折的最低价格，这可是他们打着灯笼都找不到的啊。很多时候我们只是充当了商家与用户

之间的纽带，一方有需要，另一方则提供服务，大家都彼此受益嘛！”

要是大部分人都随手删除了这些广告信件，商家还靠什么获利呢？面对我的这个问题，小张则不以为然，道出了“业界”中的秘密：“大部分人都会不加思索地删掉这些邮件，而且还有一部分人可能已经设置了垃圾邮件过滤器，邮件根本无法到达他们的信箱。但是你要知道，我们一次最少都会发送500万封以上的邮件，只要1000人之中有1～2人对邮件作出了反应，商家就有赚头了。而另一方面，‘邮件营销’的成本又很低，商家自然会趋之若鹜。正是基于这几个原因，我们才有事情可做了。”

什么是垃圾邮件？

2000年8月，中国电信制订了垃圾邮件处理办法，并将垃圾邮件定义为：向未主动请求的用户发送的电子邮件广告、刊物或其他资料；没有明确的退信方法、发信人、回信地址等的邮件；利用中国电信的网络从事违反其他ISP的安全策略或服务条款的行为；其他预计会导致投诉的邮件。

接着在2002年11月1日，由中国互联网协会、263网络集团和新浪共同发起，中国互联网协会反垃圾邮件协调小组在北京正式成立，协会在《中国互联网协会反垃圾邮件规范》中这样定义垃圾邮件：

（1）收件人事先没有提出要求或同意接收的广告、电子刊物、各种形式的宣传品等宣传性的电子邮件；

（2）收件人无法拒收的电子邮件；

（3）隐藏发件人身份、地址、标题等信息的电子邮件；

（4）含有虚假信息源、发件人、路由等信息的电子邮件。

显然，只要是未经收件人同意接受的任何邮件，哪怕是对收件人有益，都会被列为垃圾邮件的范畴而应该受到法律的制裁。小张的辩解也是站不住脚的。

那么，这些垃圾邮件制造者的**盈利模式**是什么呢？面对笔者的问题。小张打开了话匣子。“其实干我们这一行也挺辛苦。商家得到了利润，我们自然也要收取一定的费用，彼此彼此嘛。现在做什么都难了，我们也赚不了几个钱。目前也只有两种主要的盈利方式，**第一是卖邮件地址，第二就是帮助商家发送邮件**。现在这个生意也不好做了，前两年还不错。其实，我也是表哥推荐入门的，他现在不看好这个行当，目前他主要代理虚拟主机方面的服务，我就继续做自己的网络营销了。”小张一脸的自信，接着又向我道出了她的工作方式：“平时就呆在出租的房间里工作。我也有自己的主页，一般都是通过各种网络途径宣传自己，上聊天室刷屏是经常的事。”她笑着说。“除非是同城的熟人，一般很少跟客户面对面交流，我们谈生意就用QQ、MSN或手机。付款方式也都是通过银行汇款，我在每个银行都有好几个帐号，分别针对不同的业务和人群。我工作的设备比较简单，刚创业的时候从表哥那里拿来了2台台式机，自己用前两年挣的钱买了一台笔记本电脑。平时大部分时间都在网上活动。说到底我们也算是SOHO一族了，呵呵。”

“那一般什么人会来买你的东西呢？”我开始刨根问底。

“什么人都有啊，有企业，有个人，当然以个人名义来买的还是大多数，有时候我们为了拉拢客户，还会搭送一些全国企业黄页的光盘。”小张毫不隐瞒。

在笔者的强烈要求下，小张也透露了他们的行情：“一般我们在出售邮件地址的时候一次至少出售300万个，例如国内邮件地址300万售价为150元。600万的国内邮件地址售价350元，最多的有国内国际共计2000万个邮件地址，售价为900元。我们出售的邮件地址一般都是刻录在光盘上，对于300万或600万的邮件地址保证95%以上真实有效，2000万至少能保证85%以上的地址有效。”

“另外一个盈利方式就是进行网络营销，帮助客户发送群体邮件。邮件群发的过程本身不复杂，最重要的问题就是去招揽客户。现在的标价也比较便宜了，如果发送普通文本文件，每月发送600万个不重复的电子邮件收费为400元上下，跟出售邮件地址差不了多少，为了收到较好的效果，我们并不是将这些邮件一次发送完，而是每天发送一些，将发送时间延长到一个月甚至2个月。不过，有的客户可能需要发送带有网页特效的邮件，那就要酌情多收一些费用了。当然，针对老客户我们也有很多优惠。如果你认识一些人需要网络促销的话，我到时候在优惠的基础上还可以给你提成！”大概看到笔者惊讶的眼神，小张一时兴起，也将我看成了潜在的客户。

“你一个月能挣多少钱？”看到小张谈兴正浓，我冷不丁问了一句。没想到小张也毫不回避：“怎么说呢，有时候多一些，有时候少一些，就要看客户的多少了，运气也很重要……一年下来业务量也就五六万吧，不过只能收到三四万，有些钱收不回来，不过我现在也习惯了，尽量在技术上采取一些措施。”看到笔者迷惑的眼神，她又开始绘声绘色地道出了其中原委：“比如说，我们给光盘上的文件加密，收到钱后才给发送解压的密码。其实我们开销也挺大的，手机费、上网费一年下来也要好几千，如果情况允许的话，我打算代理其他的网络营销业务。”谈到未来，小张眼睛开始发亮。

二、内幕原来如此

1.邮件地址的获取

这些垃圾邮件制造者动辄出售上千万的邮件地址，那么，他们是如何获取的呢？根据小张的介绍，大致可以了解到垃圾邮件制造者获取邮件地址的几种方法。

（1）采用邮件地址自动收集机

对于一个开放的、四通八达的网络来说，真是“林子大了，什么鸟儿都有”。还记得Altavista引以自豪的网页自动搜索机器人吗？有人根据相同的原理，编了一

些软件，没日没夜地在网上爬，收集每个页面上的信箱地址，有许多黄页公司数据库里的大量邮件就是这样获得的（当然他们不一定是垃圾邮件制造者）。另外还有许多专门针对新闻组、BBS等的信箱收集机，此类软件都可在网上免费下载。更有一些商业站点的网管，在他们的邮件服务器上放置"信头扫描机"，通过扫描出入该服务器的所有邮件的信头，收集信箱地址。江湖险恶，网络也不例外啊。

（2）人工收集

有一些水平较高的垃圾邮件制造者登录到他人服务器，通过获取用户列表等方法来收集邮件地址。这种方式虽然取得的信箱数量不像自动软件那么多，但是因为靠人工分析，所获得的大多是一些真实地址，危害更大。

（3）垃圾邮件制造者之间的交易

垃圾信制造者有时也许诺出钱，或者以信箱换信箱的方式交换他们收集来的地址，也有一些贪财的人，将他们的朋友的地址出卖给垃圾信制造者。留意现在的论坛或者垃圾邮件，里面时常可以看到这些令人作呕的广告。

（4）邮件自动生成机

我们都知道，世界上很多人的人名都是重复的，对于中国而言，汉语拼音相同的名字更是数不胜数，例如以拼音"wangwei"作为人名的就有成千上万，这样一来，以"wangwei"、"wwei"、"wangweimail"作为前缀的邮件地址就一定存在。针对这个原理，只要列出常用人名的汉语拼音并进行相应组合，就可以自动生成大量的垃圾邮件地址。

（5）邮件列表

常用的邮件列表服务器软件，像Listserv、Majordomo，如果网管忘了关掉和限制一些"危险"的功能，就很容易被垃圾信制造者利用。

2.垃圾邮件的发送

作为一个计算机系的毕业生，我对海量垃圾邮件的快速发送也有很强的好奇心，针对这个技术问题，小张也毫不隐瞒地道出了其中的秘密。

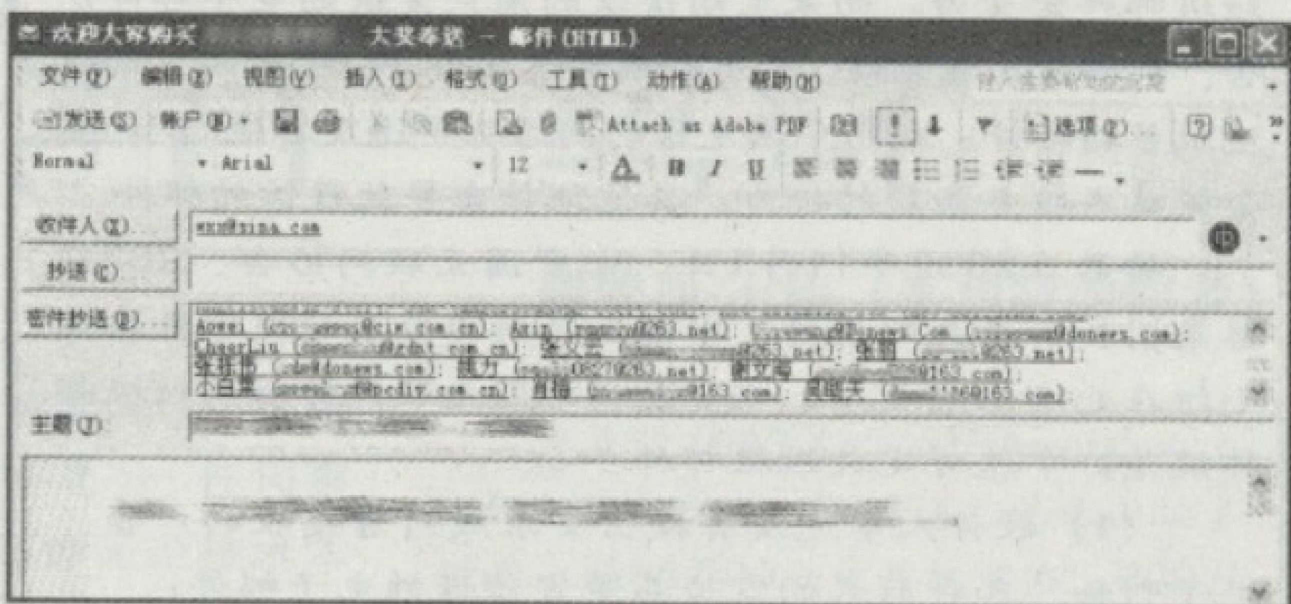
一般来说，垃圾邮件的发送手段不外乎如下几种，需要说明的是，为了分担风险，这几种方法一般也都会同时利用。

（1）直接使用邮件客户端软件

这种垃圾邮件发送方式是一种初级形式，操作起来非常简单，也很实用，当然手法不太高明，是入门级的小"菜鸟"惯用的伎俩。

使用这种手法发送垃圾邮件具体有两种方式，一是抄送给收件人，另一种则是采用暗送手段。所有的E-mail客户端软件（如Outlook Express、Foxmail、Dreammail等）和Web发信方式都提供这种功能，发送人只需在E-mail客户端软件的收件人下方"抄送"一栏填上相关的收件人邮件地址就可以了。邮件地址之间用逗号或分号隔开。垃圾邮件制造者首先会将收集到的邮件地址存储到某个文件中（例如txt文件或Access数据库文件，在小张出售的光盘中邮件地址也主要是以这两种方式存储的），然后再将这个文件中的邮件地址导入到收件人一栏中，即可一次发送大量的邮件。

用抄送制造的垃圾邮件有个很大的弊端——可以看到所有收件人的信箱信息，这对收件人必将造成更大的损失，更容易引起公愤。实际上的操作中比较常见的还是暗送方式，通过这种方法制造垃圾邮件同上面一样，只不过将收件人地址填到"密件抄送"一栏。这种方法制造垃圾邮件简单可靠，方便易行。收件人在邮件头部分看到的将不是他们自己的信箱地址，有可能是空地址，也可能是一个本身不存在的邮件地址，这主要看垃圾邮件制造者如何在"收件人"一栏中填写了。



"密件抄送"中的收件人地址。

（2）利用专用软件

如果需要发送大量的垃圾邮件，简单的"抄送"或"暗送"还是远远不够的。大部分垃圾邮件制造者都会选择专用的邮件群发软件。目前，各种邮件群发的专用软件数不胜数，为垃圾邮件的广泛传播提供了良好的条件。利用专用软件来制造垃圾邮件的最大好处就是方便管理，可以无止境地群发邮件，而且操作简单，是"老鸟"的操作方式。

利用专用软件群发垃圾邮件之前，他们也会将大量的邮件地址整理成某个文件，利用这些专用软件制造垃圾邮件时只需调入该文件即可。中文版的邮件群发工具也有很多。为了了解一下群发软件的工作方式，我们选择亿虎E-mail邮差简单介绍一下它的具体使用（见下页）。

（3）利用邮件列表

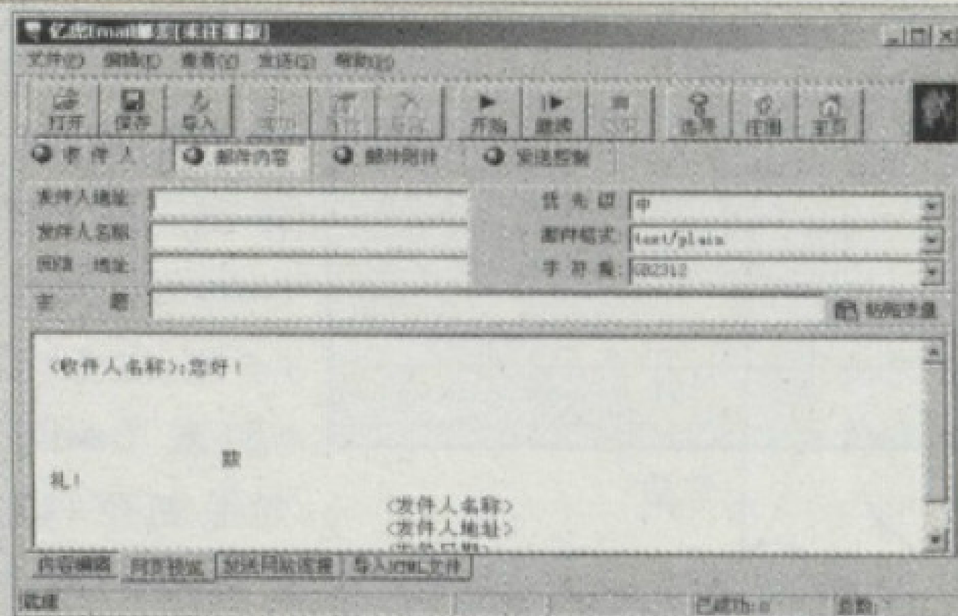
比起前两种垃圾邮件的制造方法，使用邮件列表更具有隐蔽性。目前，邮件列表的使用已是铺天盖地，很多网站的主页上都有这个东东，邮件列表本来的目的是用于各种群体之间的信息交流和信息发布，常见的具体应用包括电子杂志、技术讨论、新闻发布等各方面。它具有传播范围广的特点，可向Internet上数十万甚至上亿个用户迅速传递消息，传递的方式可以是版主发言、自由讨论和授权发言人发言等方式。邮件列表的使用也很容易，只要能使用E-mail，都可以轻而易举地使用邮件列表。

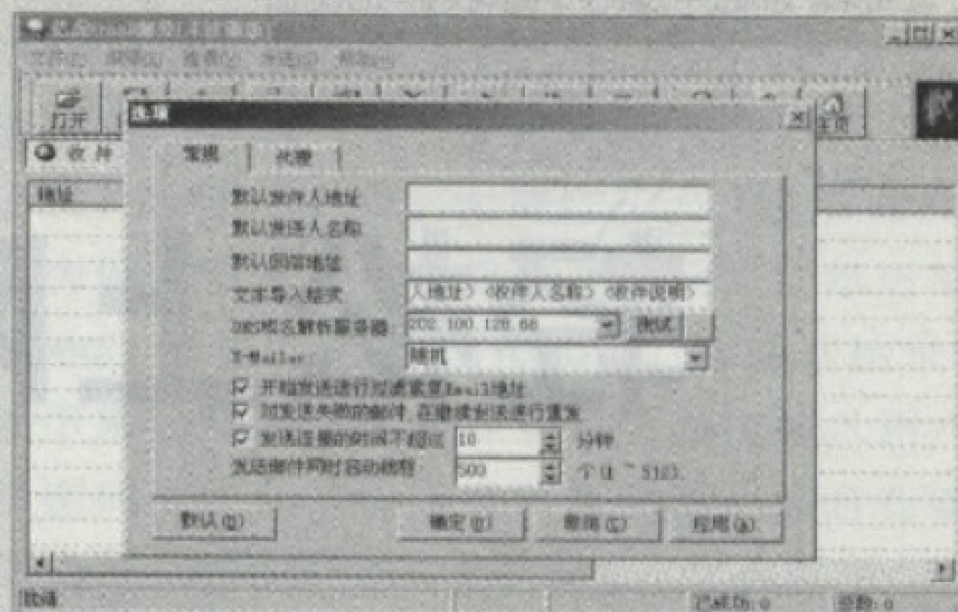
亿虎E-mail邮差

这是一个专业的邮件群发工具，功能非常强大，内置高效快速的SMTP服务器，不需要其他的SMTP服务器中转即可将邮件直接发送到每个收件人的信箱，对邮件发送是否成功一目了然。另外，亿虎E-mail邮差采用智能变量替代功能，即同一封信对不同的收件人可以产生不同的内容或称呼，做到了所谓的“一信多发”，简直就是一个“助纣为虐”的垃圾邮件制造工具。

它的使用也很简单。首先将大量真实有效的邮件地址拷贝粘贴到记事本或其他编辑器中，按照一行一个地址的格式，最后存为文本文件，就做成了一个邮件地址文件（小张出售的光盘中也有这种格式）。如果想群发邮件，点击工具栏中的“导入”按钮即可将文件中的地址一次性导入到收件人中去。输入邮件内容或附上邮件附件，点击“发送”就可以完成了。

需要注意的是，这款软件内置了1～512个可调节线程数，可在短短的时间内快速、准确地直接发送大量邮件。利用它你还可以设置邮件发送的代理服务器，通过网络上其他的邮件服务器来转发邮件，收件人就很难追查到真正的发件人。更绝的是，为了避免网络管理员追查邮件来源，亿虎E-mail邮差还可以设置发送控制，例如在默认情况下，包括webmaster@sohu.com、webmaster@21cn.com等“敏感”帐号或例如mail.cctv.com、staff.yesky.com等“敏感”的邮件服务器地址都可以控制不接受垃圾邮件，从而比较有效地“保护”垃圾邮件发送者。真是做到了天衣无缝，一旦这款优秀的工具被用来制造垃圾邮件，想想该有多可怕！

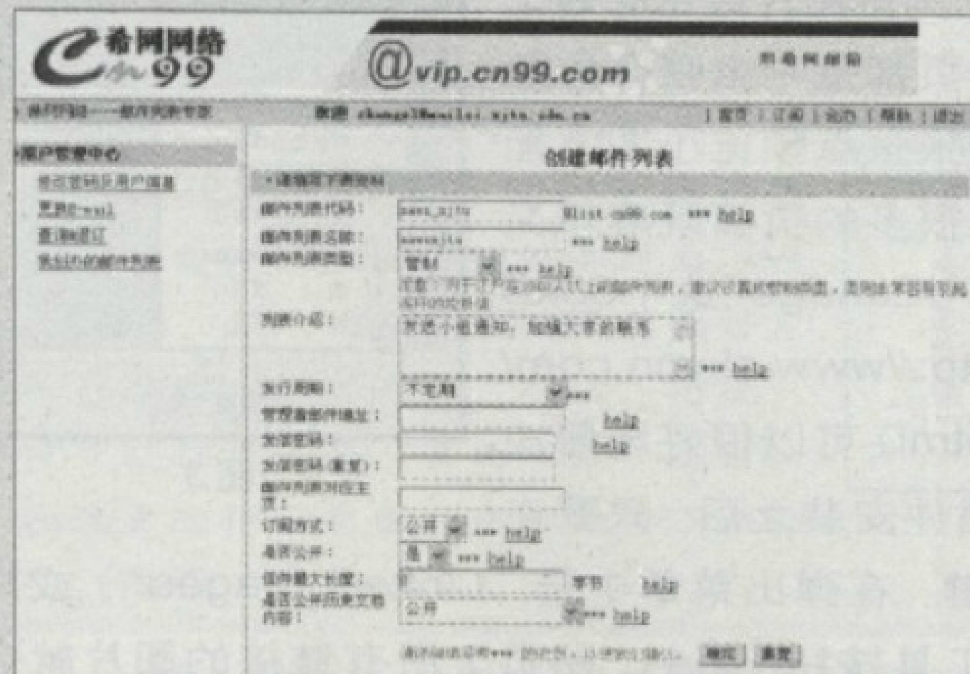

亿虎E-mail邮差的主界面。


利用多线程大量发送邮件。

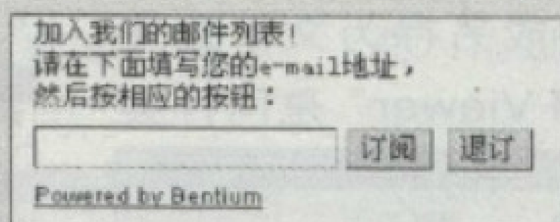
建立邮件列表

互联网上有很多地方提供免费的邮件列表服务，例如国内比较著名的有希网网络（www.cn99.com）、博大互联网（http://www.bodachina.com）等，国外比较有影响力的包括Egroup（http://www.egroup.com）等。

以希网邮件列表系统为例，我们来看看邮件列表是如何建立和使用的。希网邮件列表系统是一个开放、免费的自由平台，你可以申请邮件列表，成为某个邮件列表的管理员，普通用户订阅邮件列表就可以成为信息的接收者。


第一次创办邮件列表时的界面。

进入www.cn99.com的主页中点击“新用户注册”链接即可申请创办邮件列表了。账号申请成功之后以自己的电子邮件为账号登录进入管理页面，点击页面左侧的“我创办的邮件列表”。按照需要，你可以填写创建邮件列表的属性，包括邮件列表代码、邮件列表名称等选项。其中邮件列表代码就是你定制的邮件列表的标识符，在整个系统中是唯一的，例如你填写的代码为news，那么你定制的邮件列表就如news@list.cn99.com的形式。



订阅窗口。

邮件列表创建完成之后，点击“获取订阅代码”链接就可以生成一段HTML代码，将其放到你的网页中去就可以看到订阅窗口了，如果别人对你创建的邮件列表感兴趣，就会输入自己的邮件地址。之后系统会发送一封确认信，一旦用户进行确认，那么该用户的邮件地址就会自动加入到邮件列表系统中，你以后就可以通过邮件列表管理界面对它们进行管理并发信。这样一来，通过一个邮件列表地址就能发送数以百万计的邮件，能量非常巨大。

本来邮件列表推出的初衷极具价值，但是，一旦某个拥有邮件列表的管理员出卖了管理权，垃圾邮件制造者就会生产超大量的垃圾邮件，实际上，一些垃圾邮件制造者在网上假借邮件列表的名义来获取用户真实的邮件地址，而且这些邮件列表一旦申请还不能退订，让人气愤而又无可奈何。

三、你应该了解……

从笔者的了解来看，垃圾邮件的发送俨然已经成为一个产业了。文中的小张只是一个“个体户”，“名正言顺”的公司早已出现。笔者曾以某公司市场部员工的身份对某专门出售E-mail地址的公司了解后得知，由于客户众多，其提供的E-mail代理群发业务和邮件地址库下载业务每年都能分别提供上百万收入，而他们的所有家当不过是几台电脑，几个员工。

不知不觉之中，我与小张在咖啡厅里已经聊了3个多小时，窗外，校园里的学生也陆续下课，准备开饭了。看着熙熙攘攘的人群，小张不由自主地感叹了一声：“都是同龄人，命运各不同。”只过了一会，她又开始变得开朗起来：“我有我的追求，我会将网络营销做到底，开创自己的一片天地。”自始至终都不愿承认是在发送垃圾邮件的小张，也许在她自己的眼里，只要是自己乐于追求的，就永远都是幸福的。

编者按：如果你是一位数码摄影爱好者，经常在网上看到漂亮的数码相片，但没有办法了解拍摄时曝光值等参数，是不是十分懊恼？如果你是一位图片收藏家，面对众多图片你却要一一点击查看，是不是心生厌烦？如果你是一位名副其实的网虫，经常登录相同的网站或论坛，不得不重复操作，是不是非常无奈？如果……是的，我们在上网时经常会碰到这样那样的问题，没有关系，相信我们将推出的这两期专题能解决你的燃眉之急。

轻松上网 简单冲浪（上）

■广东 小楼一夜听春雨

一、Exif，图片收藏与源代码

上网浏览其实也挺辛苦，鼠标总要点个不停，要是上网能像看DVD那么轻松就好了！虽然这个愿望很难实现，但下面这些小工具能让你偷上一把懒。

对DC爱好者来说，当在网页上看到心仪的数码照片时，通常都希望通过相片的Exif信息学习作者的创作手法，如曝光值、焦距值等，不过一般需要将数码照片下载后利用软件查看，这中间的切换显然相当麻烦。安装"ExifShow"吧（http://www.exshow.net/download/exshow13c.exe），利用它你可以直接在网页上查看Exif信息。它是个334kB的小插件，安装后即被整合在IE中。当在IE中浏览数码照片时，只要在照片上点击鼠标右键，选择弹出菜单中出现的"查看Exif信息"（图1），弹出对话框中就包含了数码照片的Exif信息。在对话框中点击鼠标右键，可将选中的Exif信息复制到剪贴板中或另存为文本文件（图2）。"MiYa Exif Viewer"是同样类似的一款插件，其个体略大，为742kB（http://www.miyasoft.net/rjxz.htm）。软件同样是在IE的右键菜单增加一个"Exif Information"菜单项，也同样是在弹出窗口中查看图片的Exif信息。所不同的是在窗口中点击选择"显示全部信息"项，其显示的Exif信息要更加全面（图3）。

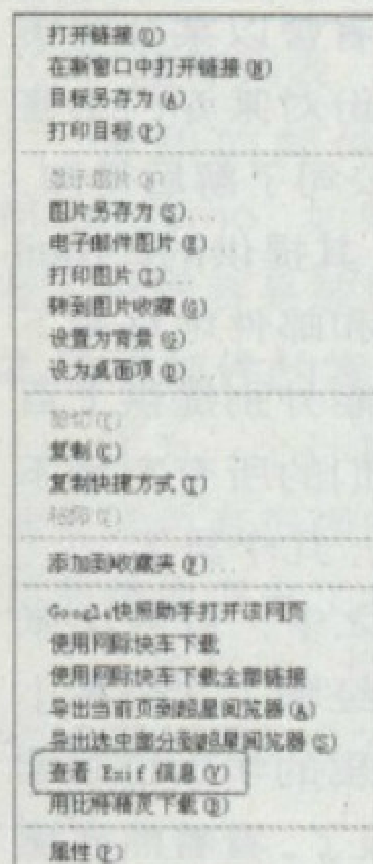


图1

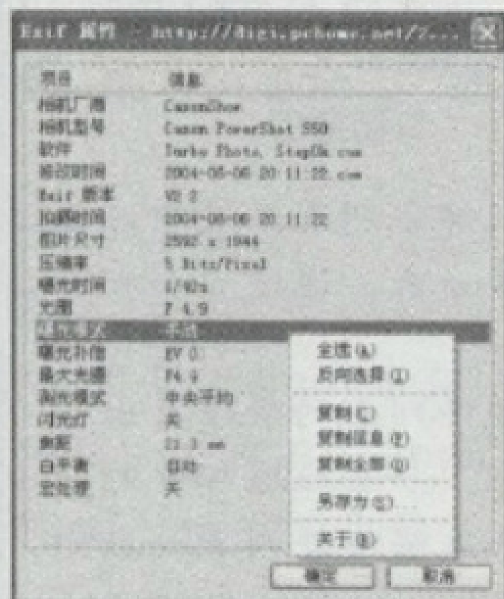


图2

提示

查看某些数码照片时，如果提示"该图片没有Exif信息"，则说明这些照片经过某种形式的处理导致丢失了Exif数据，或者干脆就是不支持Exif的数码相机所拍摄的照片。

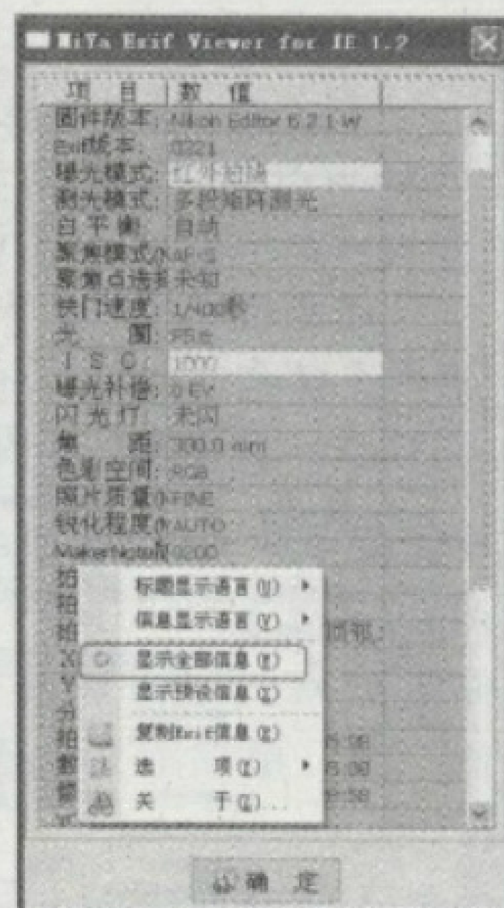


图3

在网络上浏览图片经常会碰上这种情况，网页都是一张张预览的小图，还得一张张点预览小图才能看到大图，开很多的页面既麻烦又耗资源。使用"IEimage"这个50kB的小插件（http://www.skycn.com/soft/10978.html）可以很好地解决这个问题。插件安装之后，只要在网页上按右键，在弹出菜单中选"Linked images"，或按上方相应的工具按钮（图4），网页上所有链接的图片就会依次全部排列在新开的一个IE窗口中，只要使用下拉条就可以一次看全了（图5）。

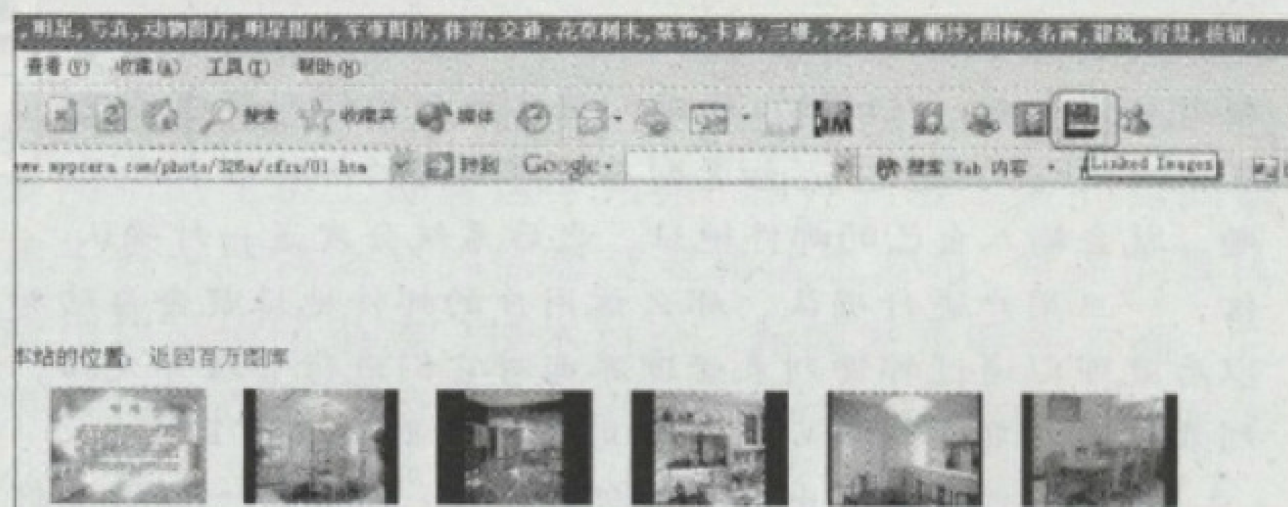
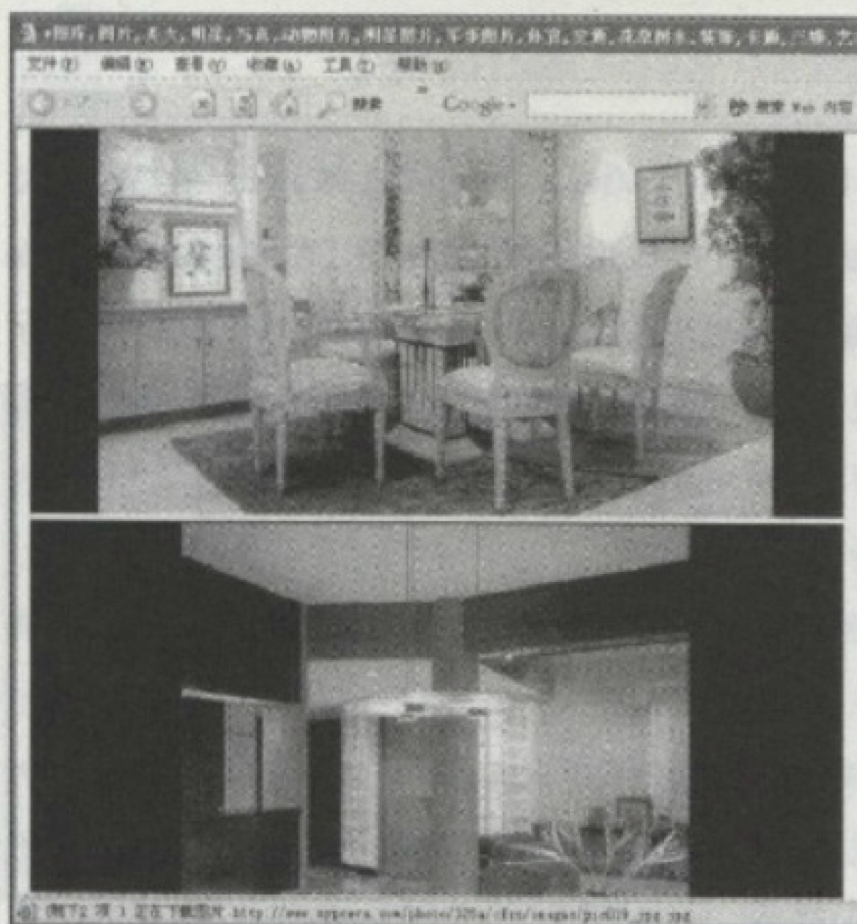


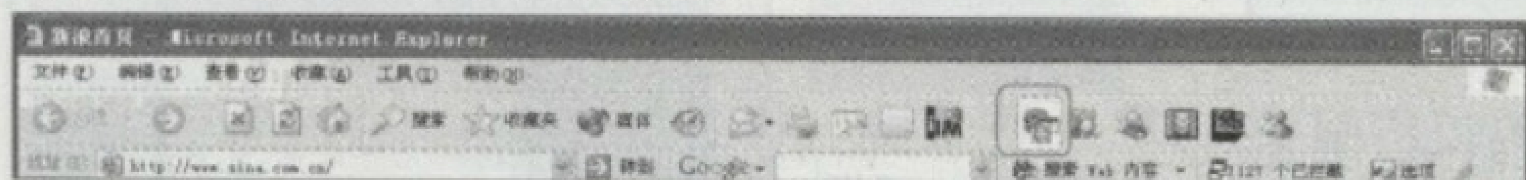
图4

——不足之处

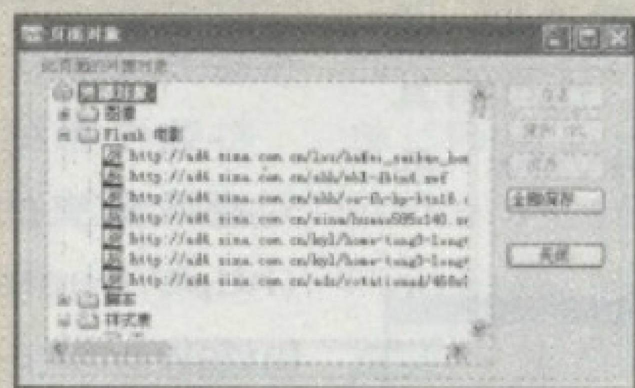
IEimage无法显示以HTML、CGI或ASP链接的图形文件。


图5

浏览网页时查看它的源代码可以获得更多的信息，这对于某些需要下载或学习的用户非常重要。不过直接使用IE的功能查看源文件是极为不便的，光是将代码和网页上的元素对应起来都要找半天。"Instant Source"是大小为356kB的IE插件，它可以即时显示网页上鼠标指向元素的HTML代码，配合Shift和Ctrl键还可锁定显示源代码和显示HTML代码的上级元素(http://www.onlinedown.net/soft/26208.htm)。通过鼠标操作还可直接获取网页上各种颜色的RGB值及HEX代码，对于保存在本地硬盘中的网页文件，可直接在IE中编辑修改。Instant Source安装后自动整合到IE中，只要点击IE工具栏上的"Instant Source"图标，在浏览器下方会出现一个代码显示窗口（图6）。通过"显示"图标可选择显示的模式，如显示鼠标所指元素的代码、显示选定文本的代码等。如果是本地网页文件，选择"整个页面（原始）"模式，可直接对源代码进行编辑和保存，然后点击"应用"按钮，在浏览器窗口中就可以看到编辑后的效果了。

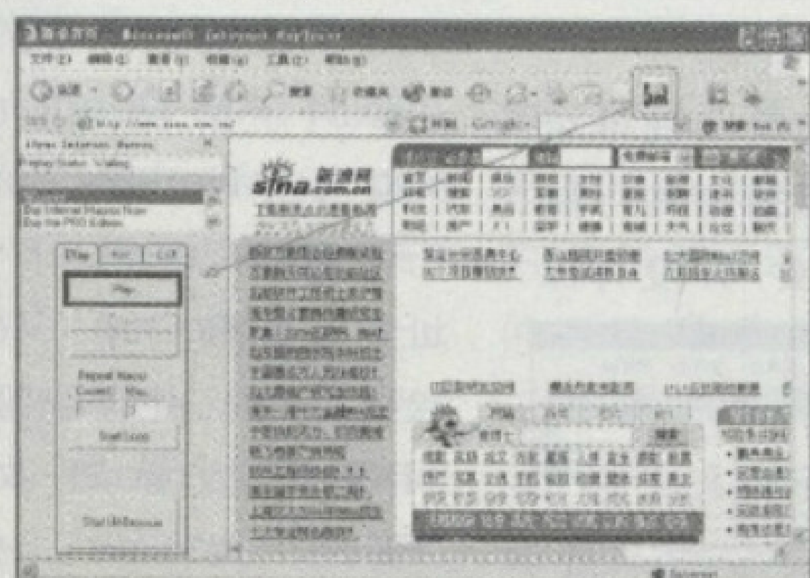

图6

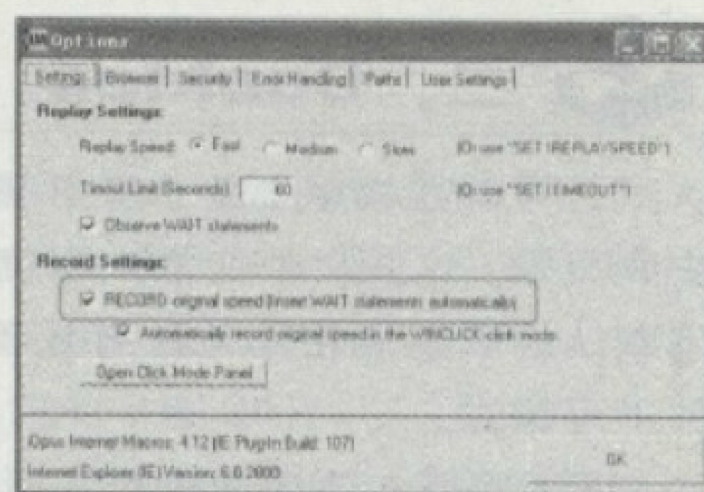
提示 加入网页中的样式表（CSS）、Java脚本（JS）等外部对象的代码，也可点击代码窗口下方的相应按钮查看。如要把引入网页的外部对象（包括CSS、JS、图片、Flash动画等）保存出来，只需点击"对象"图标，便可以打开一个"页面对象"窗口，在这里选择所需要的东西保存下来即可（图7）。

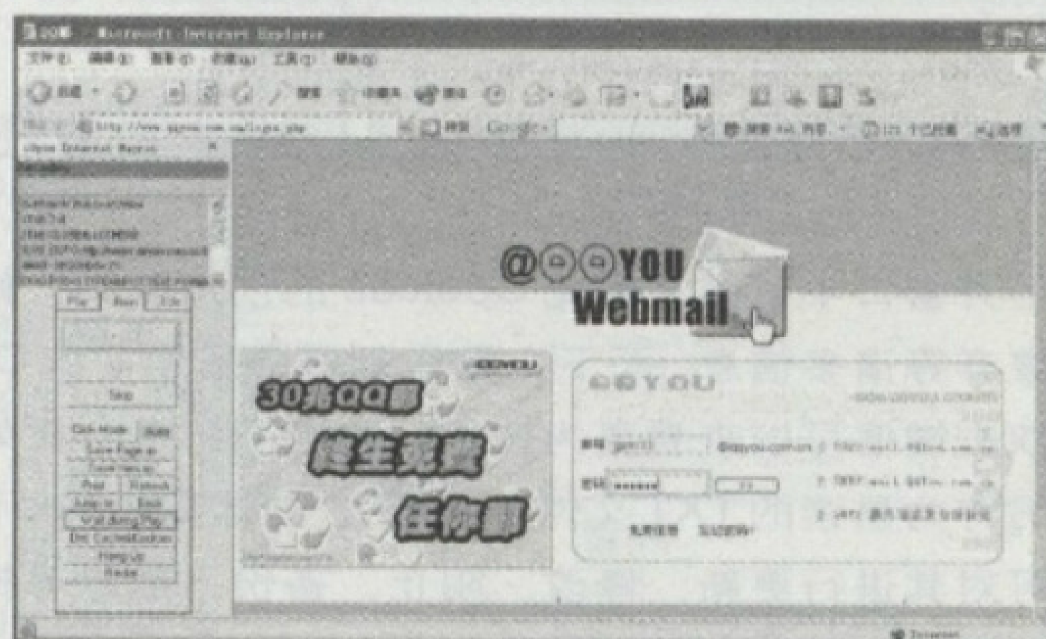

图7

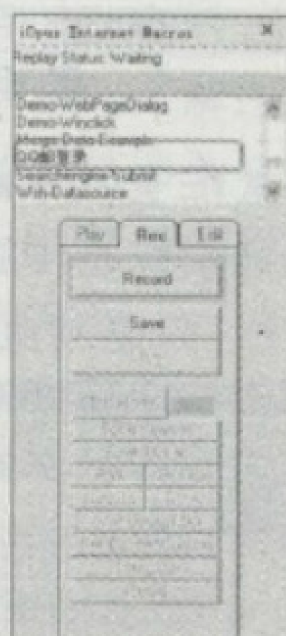
上网冲浪的许多操作都是重复性的，例如每天都要去信箱收信、登录论坛看帖子等。使用"iOpus Internet Macros"(http://www.skycn.com/soft/7951.html)能完整地记录上网操作，将重复性操作在第一次操作时记录下来，以后便可一劳永逸。

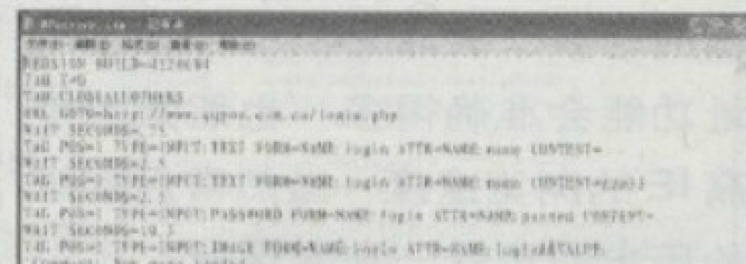
"iOpus Internet Macros"体积为2692kB，需安装运行。iIM运行后首先会提示选择运行方式，如果选择插件工作模式，就会在IE浏览器工具栏中添加一个按钮，点击按钮后即可在IE窗口左边启动该插件（图8）。单击"Edit"标签中的"Options"按钮打开选项设置窗口，网速较慢的用户在"Settings"选项卡中一定要选择"Record Original Speed"选项，这样可使播放宏操作时不至于因网络速度而产生错误（图9）。然后打开"Security"选项卡，选择"Do not Encrypt Passwords"，让密码以明文记录，便于自己编辑管理。设置完毕点击"OK"按钮返回，即可开始录制宏操作了。以登录Web邮箱为例，IE地址栏中输入邮箱网址，然后单击"Rec"标签，点击"Record"按钮开始录制。接下来按照正常方法在登录页面中输入用户名及密码，并点击链接进入某栏目。注意在输入密码时，要用鼠标点击密码框，而不要用"Tab"键切换，因为iIM默认是以鼠标点击来判断操作的。每次点击操作时，如果看到绿色提示框，说明点击有效（图10）。操作完毕后，点击"Stop"按钮结束宏录制，然后单击"Save"按钮，输入宏名称后保存，就可以在宏列表中看到我们录制的宏记录了（图11）。以后再登录该邮箱时，在宏列表中选择保存的记录，然后在"Play"标签中点击"Play"按钮，这时IE浏览器会自动打开该论坛，自动输入账号、密码并进入指定栏目。如果对于录制宏的每个动作的间隔等待时间太长不满意，也可以在"Edit"标签中点击"Edit Macros"按钮，使用记事本打开录制的宏进一步做调整，直观而简单（图12）。


图8


图9


图10


图11


图12



二、Cookies，收藏夹与历史网页

上网浏览总会产生一些附属文件，如收藏夹、Cookies、历史网页等。这些文件在很大程度上影响着上网的效率，但是使用默认的IE功能根本无法有效管理这些文件，因此以下几款软件不可错过。

IE浏览器在使用一段时间后总是会产生大量的Cookies，它通常需要寻找某个特定网站的Cookies，并有选择地删除或备份某些Cookies。直接在资源管理器中管理成千上万的Cookies是非常繁琐的，即使是最普通的查看Cookies内容的操作都十分不便，因此必须求助于其他软件，"IECookiesView"就是较好的选择。"IECookiesView"只有50kB（http://freehost14.websamba.com/nirsoft/utils/iecookies.html），解压即可运行。"IECookiesView"运行后会搜索系统默认Cookies存放目录，然后将所有Cookies排列在上方窗口（图13）。此时只要使用其"Find"菜单功能，就可以轻易找到需要网站的Cookies（图14）。

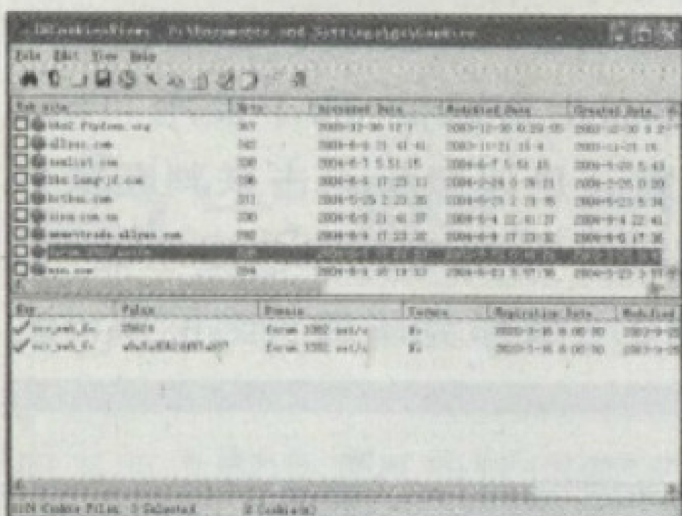


图13

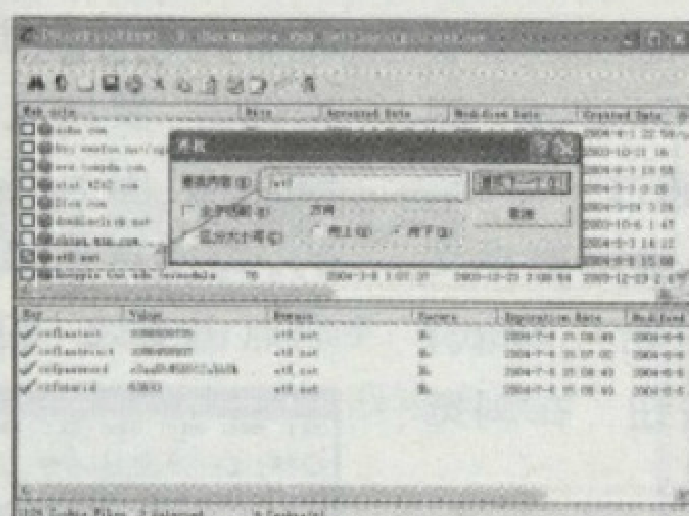


图14

上方窗口中可以了解此Cookies的创造时间、修改时间、是否废弃等诸多信息，而下方窗口则对应显示了此Cookies的键值，双击键值可以查看更为详细的内容（图15），更好的办法是将其另存为易读的TXT文件（图16）。钩选Cookies前的复选框，即可对其进行更新、修改、阻止、备份、删除等操作，也可将其导入到"Netscape/Mozilla"中。事实上"IECookiesView"的功能非常强大，要发挥其能力需要仔细体会。

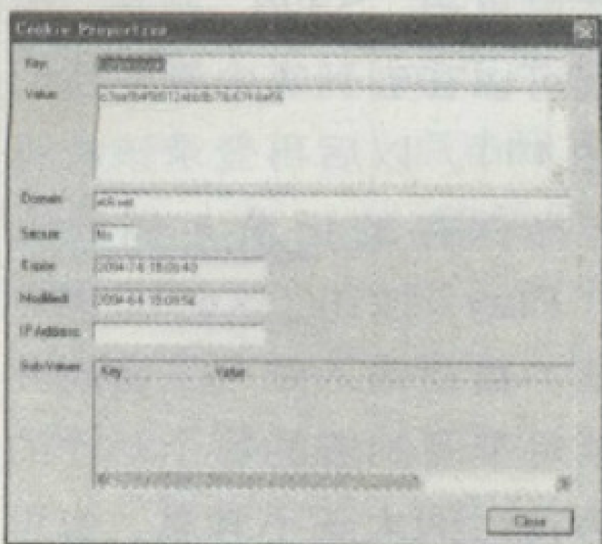


图15

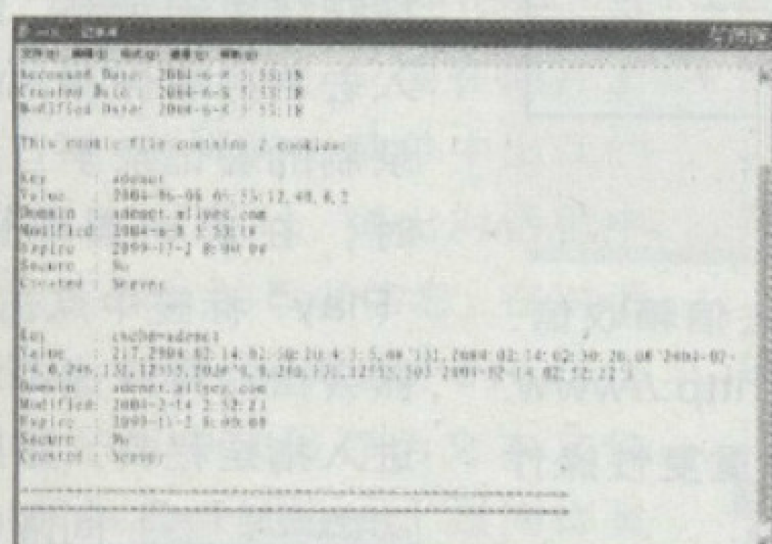


图16

在IE地址栏中敲入地址时，通常IE会在未敲完就出现地址下拉框来供你选择（图17），这个功能实际是IE通过猜测其存储的历史网页实现的。许多历史网页往往只是浏览一次，并没有保留的必要，去除它们不但补全地址功能会准确得多，也能大大提高IE的浏览速度，当然常用网址的历史网页就一定要保留。不过IE的历史网页同样不好直接管理，

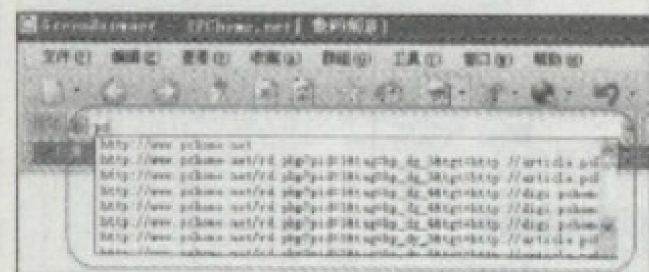


图17

这里可使用"IEHistoryView"。它是35kB的绿色软件（http://freehost14.websamba.com/nirsoft/utils/iehv.html），解压即可运行。"IEHistoryView"运行后会搜索系统默认的历史网页存放目录，然后将所有历史网页排列在窗口中（图18）。在"IEHistoryView"中可以清楚查找和查看历史网页的内容（图19），更好的办法是通过URL选择功能选择同一网站的所有历史网页（图20），然后使用"HTML report"功能显示为网页，此时可轻易找到此网站上需要的某一网页。当然诸如备份、删除、查找等常规操作"IEHistory View"更是得心应手，管理历史网页就此变得轻松简单。

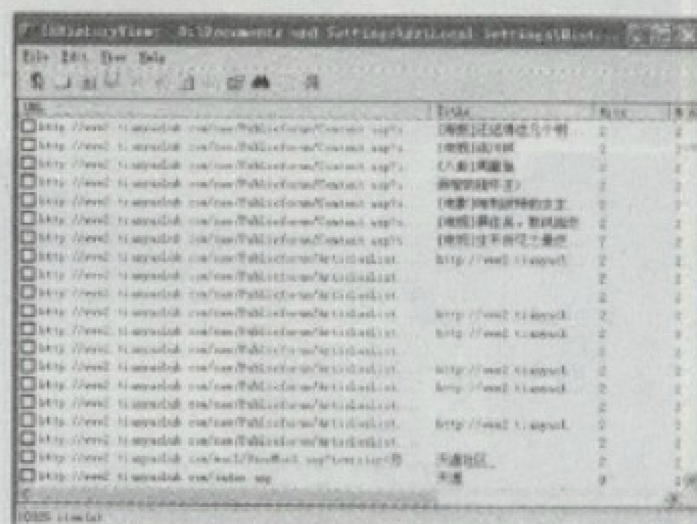


图18



图19

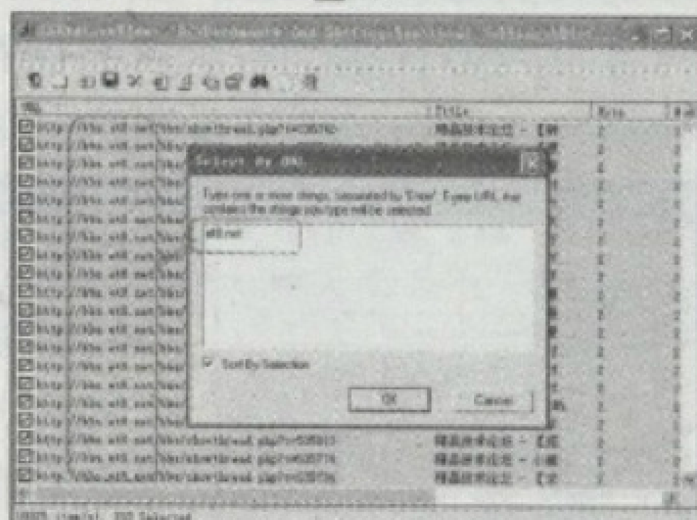
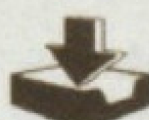


图20

这个系列工具中还有一个"FavoritesView"，是对应收藏夹的管理，同样也只是36kB的绿色小软件（http://freehost14.websamba.com/nirsoft/utils/faview.html），解压即可运行。运行界面与前两者相似，常规操作也类似，因而不再赘述。不过有个功能值得一提，通常个人日积月累的收藏夹中的网址都难免重复，只要使用"FavoritesView"的"Find duplicate"菜单功能，就能轻易找出重复的网址项目并标以不同背景色。收藏夹文件另一个重要的问题就是收藏的网址是否失效，由于"FavoritesView"没有批量验证网址的能力，因此这里还需要另一个小软件"AM-DeadLink"，是个780kB的小软件（http://aignes.swmirror.com/dl200beta11.exe），需安装运行。"AM-DeadLink"运行后同样会将收藏夹中的网址排列在窗口内，按F9即可同时使用10个线程来检测网址，并详细报告检测结果。"AM-DeadLink"同样可以管理收藏夹，功能操作略逊于"FavoritesView"，但内置浏览器却使其更加直观。结合二者，IE的收藏夹管理应该不再成为问题。



三、IP切换与批处理Ping命令

网上冲浪与IP地址打交道是常事，虽然Windows内置的IP工具命令齐全，但大都是命令行操作，需要记忆。利用一些精巧的工具能大大减轻工作的强度。

移动的笔记本电脑上网用户或者经常切换于不同网域间的计算机用户，每接触一种网络环境都得重新设定TCP/IP等协议才能上网。来来回回的IP设定工作显然让人厌烦，即使使用Windows XP也只能支持两组IP设置的自动切换，不能满足多种网络环境的需要。"IP Change"则是专为这种情况所设计的软件，只要将各种常用的IP地址设定好，通过"IP Change"就可以快速选择切换，而在变更TCP/IP设定时也无需重新启动。"IP Change"是绿色软件，只有261kB（http://www.skycn.com/soft/7817.html），解压后即可用。软件启动后在左面窗口显示当前的IP地址与DNS服务器设置，而在右面窗口填写希望修改的TP地址与DNS服务器（图21）。填写完毕即可点击界面下方的"启用新设置"按钮，在弹出菜单中选择相应项目，成功变更IP地址和DNS服务器设置后，任务栏中会出现提示对话框（图22）。如果这些变更的项目是常用到的切换设置，那么可在"常用IP设置"和"常用DNS设置"框内填上注释名称，然后点击"保存常用设置"按钮即可将此设置保存。有多少个网络环境需要切换都可以保存下来，需要切换时使用下拉框选择即可（图23），也可使用任务栏右键菜单选择，一劳永逸让IP切换不再烦恼。另外点击"网络状态检测"，可打开软件集成的几个简单网络命令工具，不用切换打开文字命令行，对于即时网络环境设置来说还是很实用的（图24）。

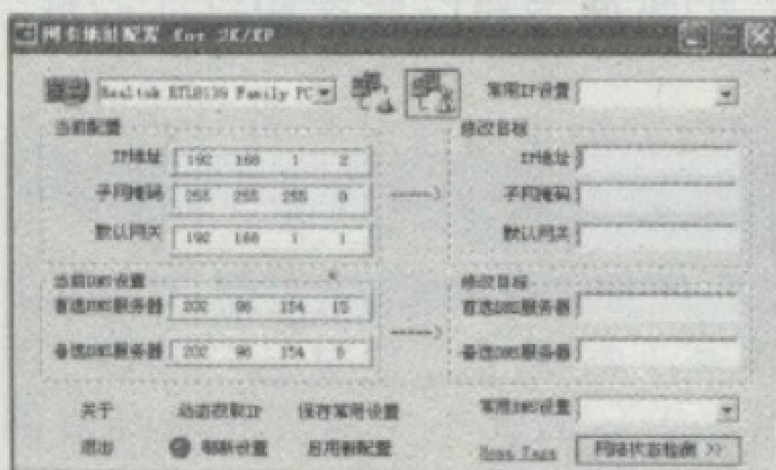


图21

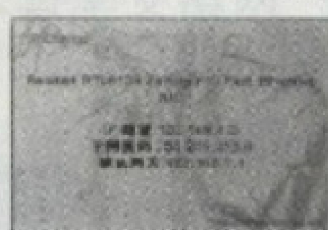


图22

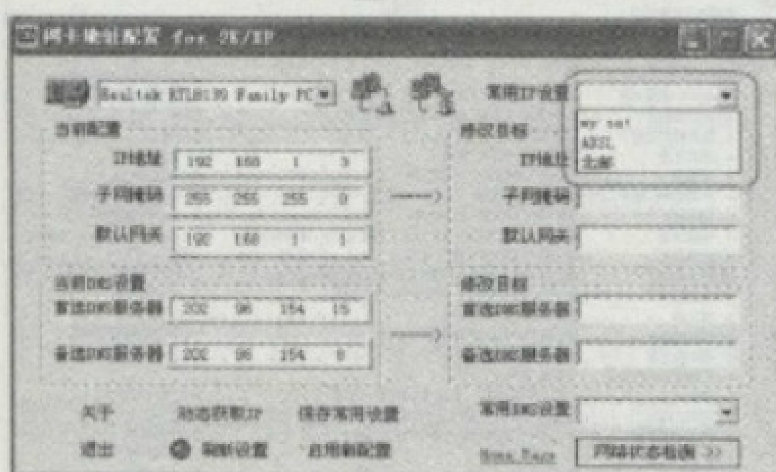


图23

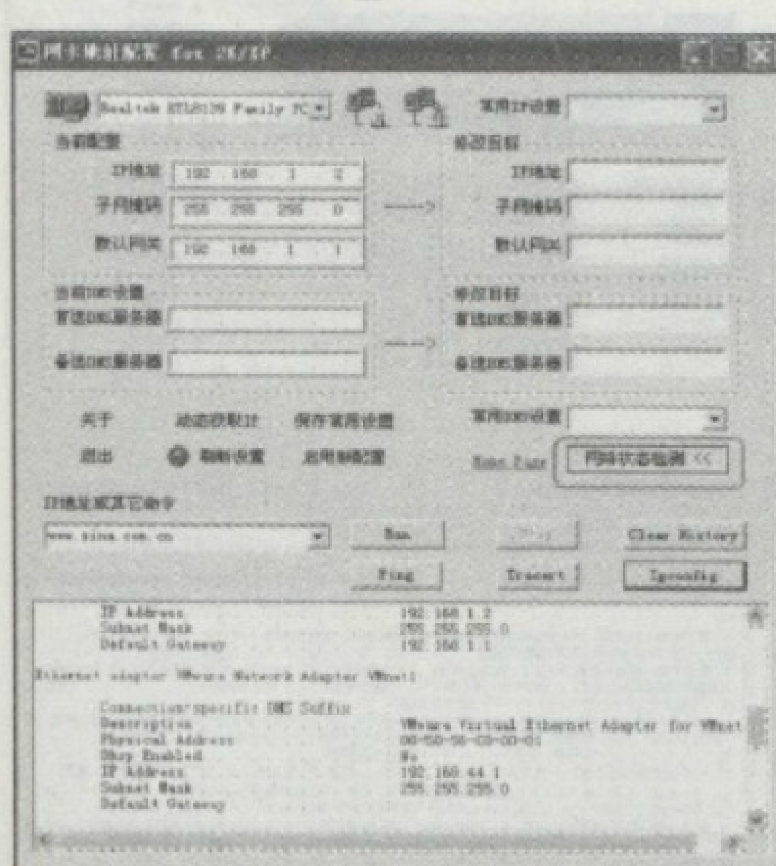


图24

Ping是最常用的网络指令，在命令行中可执行它来检查网络连通情况，不过通常一次只能检查一个网址。有时需要在一段时间内反复测试数个网址的连通状况，比如说网络游戏提供的数个游戏服务器，手工一个个Ping显然不现实。此时可使用"PingGraph"软件，软件大小为322kB（http://www.skycn.com/soft/16812.html），需安装运行。"PingGraph"运行后可使用鼠标右键在上方窗口添加数个网址或IP，此时软件开始不停地Ping网址并在下方窗口生成相应的图形曲线，这样数个网址连通状况的情况就一目了然（图25）。另外常遇到的情况是有大量网址需要检测，如检查修改的Hosts文件中的大量网址，此时可使用"HiPing"软件。"HiPing"大小为513kB（http://www.skycn.com/soft/1119.html），需安装运行。用户只要用记事本依次写下网址，储存成一个文本文件，然后运行HiPing软件打开，选择菜单"Ping"→"Check all servers"就可自动执行Ping检测，所有的结果都直接在窗口中排列（图26），如果使用菜单"Html Reports"功能生成网页报告，更是一目了然（图27）。

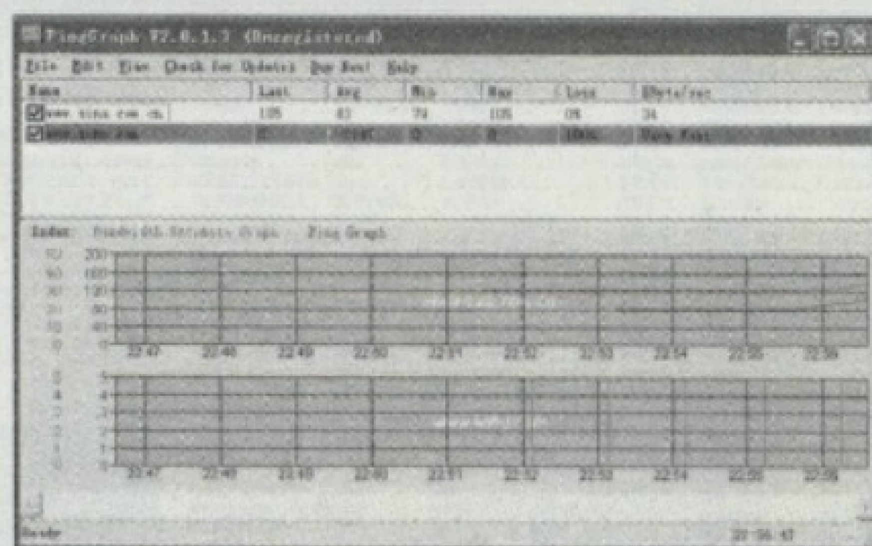


图25

图26

Full availability report.

图27

根据IP查找用户主机所在地区及IP注册的详细信息也是常见操作，可以使用22kB的"IPSearcher"（http://www.skycn.com/soft/7949.html），解压后可用。软件之所以袖珍是因为它没有带本地数据库，也就是说使用软件前用户必须连入互联网，好处是软件所使用IP信息无需用户自己手工更新。使用极简单，运行软件后填入IP地址按"查询"即可（图28），目前其地址数据库可以查找的IP范围为亚太地区所有IP。

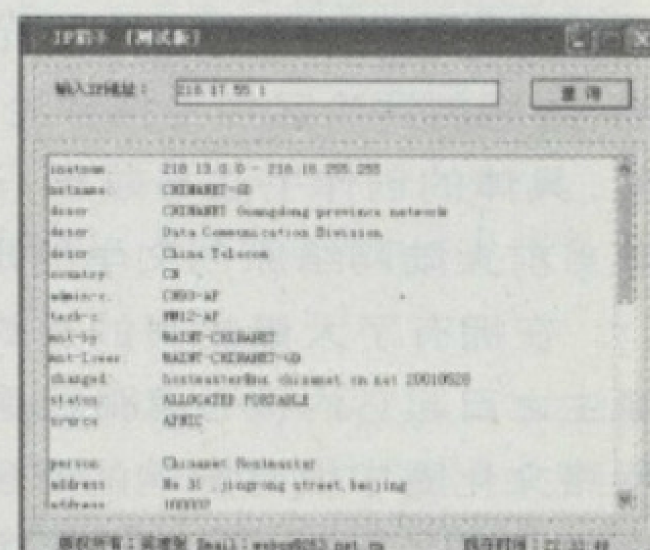


图28

编者按： 这期文章给大家介绍两个颇具人气和特色的原创文学网站：充满阳刚之气的“龙的天空”和柔情似水的“晋江原创网”。如果你看了本文之后，“不幸”成为它们的签约作者，或者“更惨”的是还出了书，千万不要忘记通知小编哦。^_^

天方夜谭之原创文学网

■北京 青枚 李写意 牧野苍狼

自从痞子蔡的《第一次亲密接触》在网络上引起了诸多网友共鸣，“网络文学”就成为一个日渐时髦而又日渐泛滥的词汇。当写手们终于分辨清楚网络只是传播文字的手段时，打着“网络文学读本”的纸质书籍已经多如过江之鲫，数不胜数了。随着原创文学品种与数量的增加，在网络上培养起一大批“专业”读者——他们每天都会到原创网站去寻找自己喜欢的小说，追着作者把小说写完。原创文学网络基地有很多，这里介绍两个比较有特色的：武侠与玄幻小说基地“龙的天空”和言情小说基地“晋江原创网”。

一、男儿本色

翱翔天宇，龙空英雄侠义情

http://www.dragonsky.net

从铁血走向传奇，从艰辛迈向辉煌，从武侠引发魔幻，每章每节中深透出军人、冷血、阴谋、魔法、幻想、天才，每篇文章都是作者心灵的一次憧憬、撞击、体会，这就是“龙的天空”（以男性居多的原创文学网站，以下简称龙空）的特色。

创建于2000年8月1日的“龙空”经过4年的发展，目前已成为拥有原创文学社区、原创文学书库、网上书店三大板块的综合性原创文学网站。在原创文学社区中，军史文学版与武侠玄幻版是最热门的原创版块。为了方便读者查找自己喜爱作品的连载情况，在这些版中还建立了专门的原创索引。

特别值得一提的是，“龙空”原创评论区实际上已经成为目前网络文学尤其是幻想类文学原创的核心讨论区之一。这里聚集着相当数量的新老作者，与原创评论区中主持评论的网络评论者一道，就当前网络文学创作的走向、具体的创作手法与效果，进行深入的探讨。这些探讨在一定程度上影响着当前大陆网络原创文学的走向。

在拥有了大量优秀的签约作者后，“龙空”开始向公司化发展，因为从诞生之日起它的核心思路就是搭建作者与出版社之间的桥梁，争取成为中文网络文化圈中很有影响的原创文学网站。到现在为止，很多的网络作者已将梦想变成了文字，于是笔者联系上了楼兰雪，大致了解了“龙空”和其签约作者合作的情况。

——站长访谈

因为“龙的天空”事实上是从网站做起来的公司，所以和负责人之一的楼兰雪聊起来免不了商业气息比较浓厚。当笔者问及平时工作的感受时，楼兰雪不禁大倒苦水：怎一个累字了得！“到现在为止，我们差不多帮助作者出书达到100多部，如《骑士的沙丘》、《迷失大陆》、《紫川》、《神魔记事》等。很多时候我们都会和作者一起探讨故事提纲、情节，然后再去和出版社联系，接着再修改，直到最后出书。”看得出，帮助这么多优秀的作者出书让楼兰雪感觉非常自豪。当笔者提到选择合作作者的要求时，他笑了：“当然很大程度上还要看他们作品的点击率，接着我们会关注作品的故事情节，你知道，很多网络上流行的书是不一定能出版的。”通过交谈笔者也了解到，出书的作者一般都是“龙空”的签约作者，而“龙空”通过帮助作者实现出书的梦想，也找到了自己的盈利模式。“现在还有很多人不是很接受这种将网络作品出版的方式，但我相信，我所做的满足了很多人的需求！”

二、女性世界

琴心剑胆，晋江烟波浩渺月

http://www.jjwxc.net

一票八千吊带的娘子军，一众粉红妆扮的佳人面，几多千变万化的玲珑心，一池风吹杨柳的相思意……勾勾划划浓妆淡抹，尽在“晋江原创网”。

与其他文学类网站不同，晋江原创网是作为中国最大言情文学网站“晋江文学城”的重要组成部分而依托生成的，所以晋江文学网站以女性写手为主，整个网站的文风有着非常独特的粉红浪漫气息。不仅如此，它最大的特点在于“刚柔并济，琴心剑胆”，除众多优秀的言情写手外，晋江原创网还广泛邀请风格各异的网络名家前来驻站，既有女性武侠掌门人沧月，也有现代都市奇幻旗帜作家可蕊；既有文风苍劲大气的燕垒生，也有文思奇诡的马伯庸，晋江原创阵营涉及武侠、科幻、玄幻、言情、都市、历史等各个方面，集中体现了现在网络原创文学的较高水平。

原创网秉承晋江文学城的一贯传统，“自由开放、简洁明了”是网站的最大特色。作者只需简单填写资料就可以注册成为晋江作者库的一员，在晋江原创网上发表文章。而读者给文章留言，评论或打分都不需要注册，也就是说，晋江原创网上是向所有用户完全开放的。晋江原创网首创综合积分制，每部作品都有一个综合了字数、点击率、评论字数以及读者打分等多种因素的积分，从多个方面对作品进行综合评价。

在首页上，晋江原创网还根据积分设有月度排行榜和半年排行榜。由专门书评人员推荐的高质量文章，配以简短评论推出的原创文推荐榜，也是晋江原创网的一个特色栏目；其另一个特色栏目就是原创月刊。始于2003年的原创月刊，至今已连续推出了8期，其中既有名家访谈等特色短篇，也有潜力新人极具特色的新作，还有原创精彩评论。

晋江原创网还有一个功能强大的搜索引擎，用户可根据作者名、作品名、关键字以及作品的类别属性，方便快速地查询自己想要的文章和作者信息。有机会大家可以进入晋江原创网找文、看文、写文，还可以在文学交流论坛里跟众多文学爱好者或作家写手进行交流哦。

——站长访谈

笔者：自建站以来应该有些比较有趣的事吧？

nina（网站负责人之一）：由于晋江原创网的开放风格为作者和读者的交流提供了最直接和方便的途径，所以作者和读者在作品连载过程中成为好友的事情屡屡发生；随着晋江原创网知名度的不断提高，不少网络知名的作者闻名而来，于是欢呼偶像落户晋江的声音此起彼伏，也成为一时美谈；由于晋江以言情小说出名，吸引了大批女性作者和读者，被某男性原创文学网站称作“八千吊带大本营”并且举行网站间联谊活动，这也算是逸闻一桩吧。^_^

笔者：晋江原创网是如何赢利的？

nina：晋江的主要利润来源于代理原创作品的代理费。目前晋江已与近20家出版单位建立合作关系，并且与十余位优秀作者签订长期代理合同。

笔者：晋江原创网能为作者提供什么样的服务？

nina：如上所说，晋江原创网主要为作者提供代理服务，从推荐作品到商定合同，以及出版后的宣传销售等活动，凡是晋江作者都会获得优先待遇。同时为了帮助作者提高写作水平，晋江已经组建了原创文评论委员会，对于报名的作品进行系统专业的分析评价，指出缺点和不足。晋江论坛设有创作交流区，供作者之间进行写作心得体会的交流。晋江原创网为了保护作者的权益，对所有作品进行授权等级管理，同时在文章页面设有防盗水印，有效防止注册作者的心血文字被盗版商盗用。

编者按： 在这期手机介绍中，小编和作者尝试给每款手机一个评分，每个项目分数都为5分，总评的分数为三个评分项目的算术平均数。如果你有什么其它建议，欢迎来信和我探讨。



主流拍照手机之直板篇

■湖南 灵顿公爵

MITSUBISHI M350

尺寸：107mm × 47mm × 20mm
重量：99克　　颜色：冰银、金橙
屏幕参数：128 × 160像素、26万色TFT
通话/待机：180～300分钟/70～250小时
参考价格：2500元

外形：3分
性价比：4分
功能及扩展性：3分
总评：3.33分



5月亮相的M350是现在最具性价比的主流拍照手机之一，它的线条见棱见角，夺目的1.9英寸超大屏，配以炫蓝色背灯的紧凑金属键盘，简约而充溢动感。3倍变焦7级亮度的30万像素镜头与26万色TFT构成了至强的组合，且各种功能都相当实用，比如在晚上使用夜拍模式再打上高亮，就可以如白天一样随意拍摄，而锦上添花的9MB存储空间更让如照片保存、Java下载之类应用都变得游刃有余。它的铃声虽然只是32和弦，经过扬声器的释放却穿透力十足，并支持mid、dgp、imy、mfm等格式。在拇指族关心的短信方面M350同样出色，支持彩信、电子信箱及群发，输入法的联想功能也别具特色。

缺点： 不支持蓝牙和关机闹钟，选字需长按所选键约1秒钟左右。

SAMSUNG X608

尺寸：112mm × 45mm × 21.5mm
重量：90克　　颜色：紫蓝、金属蓝、冷光灰、红
屏幕参数：128 × 128像素、65 536色UFB彩屏
通话/待机：180～300分钟/160～360小时
参考价格：2470元

外形：2.5
性价比：4
功能及扩展性：3.5
总分：3.33分



X608是三星首款直板拍照手机，外观延续了其一贯的精致作工，按键支持真人语音是它的一个小特色。X608的UFB屏幕虽不及真彩锐利清晰，但三星在显示领域的雄厚实力足以使X608具备令人满意的屏幕效果，同时带来省电的好处。作为看家本领，位于机身上方的30万像素可旋转VGA镜头是X608最大的卖点，除随机闪光灯和可以进行180°拍摄外，它还提供了相当丰富的可选择项目，如5倍数码任意变焦、4种精细级别保存、定时自拍与高速连拍、正负3级明暗调节、15种个性像框等——熟练地运用这些功能后，拍摄会变得充满惊喜和乐趣。40和弦铃音、1000组名片式电话本、200条机身短信、9.6M内存则是X608另外的亮点所在。

缺点： JAVA内存不能与图铃内存通用，不支持来电大头帖。

Sony Ericsson T628

尺寸：102mm × 43mm × 17mm
重量：92.5克　　颜色：冷霜银、流光黑
屏幕参数：128 × 160像素、65 536色TFT
通话/待机：840分钟/170～300小时
参考价格：2550元
外形：3分
性价比：3.5分
功能及扩展性：4分
总评：3.5分

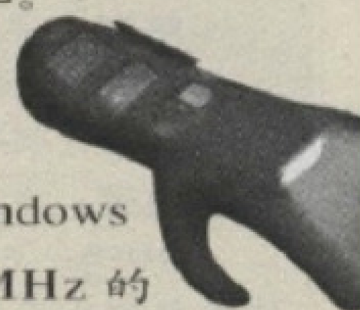


T628的磨砂材质与银-黑色机身虽然不如T618那么抢眼，和中性化的身形搭配在一起却更符合东方人的审美观。T628最值得称道的是其良好的集成性，32和弦带music dj功能的铃声、K-Java和mophun平台的支持、数据线加红外加蓝牙的强大连接性能，还有画龙点睛的65k色真彩屏和11万像素镜头，多面的平衡是它在强手林立的江湖中笑傲群雄的关键。虽然采用了功耗较大的配置，T628的电池在正常使用情况下还是可以支持3天左右。

缺点： 不能自动关机，后盖太紧，对中文的支持不够完美。

手机小贴士

不要以为这是航天员专用手套，也不要以为它是如“007”等科幻影片中出现的新装备，它是实实在在的手机，一款融合了绝妙设计和众多功能的概念机，确切地说应该是一款GSM手机。



从外表看，Commander Gauntlot手机上布满了工具和仪器表盘，其采用Windows CE操作系统，加上400MHz的ARM处理器和64MB内存，使得它的音视频及通讯、定位功能极为强大。

游戏地带

战略战争

游戏类型：即时策略（RTS）

适用机型：诺基亚3300/3200/3100/6800/6200/7250/6100/6610/7210

下载地址：使用手机登录http://wap.81088.com

软件简介：“战略战争”是一款纯正的即时战略游戏，玩家的目标就是摧毁敌军的基地。为了达成目标，玩家需要建造自己大型的基地，用丰富的设施来组建自己的军队。在游戏中有5种建筑，包括总统府、工厂、导弹发射架、高塔以及围墙。游戏中使用最多的还是导弹发射架和工厂。地图上的黄色区域用来建造导弹发射架，工厂用来生产坦克，一个工厂可制造4辆坦克，有了4辆以上的坦克，相信一般玩家就可以应付游戏初期的所有关卡了。作为一款手机即时战略游戏，表现还是非常不错的。



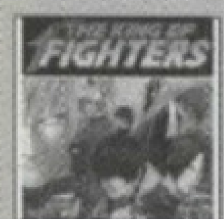
拳　皇

游戏类型：格斗（FTG）

适用机型：诺基亚3300/3200/3100/6800/6200/7250/6100/6610/7210

下载地址：使用手机登录http://wap.81088.com

软件简介：也许是你的手机上最好的格斗游戏，具备引人入胜的图像显示和玩法。使用键盘的上下左右键移动，在限定时间内击倒对手。可设定游戏功能，玩起来颇有看一部怀旧武打电影的感觉。该游戏画面表现非常细腻，给人赏心悦目的视觉效果。



玫瑰神探快枪手

运营公司：数字鱼移动娱乐

游戏类型：动作游戏

适用机型：NOKIA S40：3100/3200/3300/6100/7210/7250/7250i

NOKIA S60：7650/3650

手机点播：发送“A”到665588

资　　费：4元

软件简介：飞龙的海盗集团准备挟持Barclays银行的总裁，计谋一旦得逞，将会造成英国及欧洲的股票大崩盘，从而引发全球性的金融危机。玩家可选择扮演吉姆、罗杰、玫瑰3位角色之中的一位，用神准的枪法击退飞龙所带领的绑架集团，让飞龙的狡计无法得逞，以维护欧洲繁荣及全球和平。



玫瑰神探生死时速

运营公司：数字鱼移动娱乐

游戏类型：杂类游戏

适用机型：NOKIA S40：3100/3200/3300/7210/7250/7250i

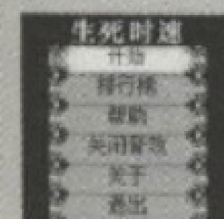
NOKIA S60：7650/3650

手机点播：发送“A”到665588

资　　费：5元

软件简介：人来人往的伦敦市街中，一群来自世界各地的观光客乘坐着伦敦市游览巴士，正愉快地游览市区，没想到巴士竟被恐怖分子安装了定时炸弹！如果时速超过80公里或低于50公里，巴士上的炸弹引信就会激活倒数装置，而玫瑰和远从日本来探望她的好友正好也乘坐这辆死亡巴士……

罗杰探长和他的手下一接到消息立即出动解救人质，他究竟能否顺利解救车上的所有观光客，身在车上的玫瑰又如何为自己及众人化解这场危难？





网上男性手机排行榜

排名	品牌型号	售价
1	摩托罗拉V600	3800元
2	摩托罗拉A768	5500元
3	诺基亚7610	5860元
4	索爱P908	7000元
5	西门子S65	未知

网上女性手机排行榜

排名	品牌型号	售价
1	诺基亚7200	3580元
2	诺基亚7250i	2399元
3	索爱T628	2580元
4	LG 6360	3480元
5	三星SGH-E418	4980元

网上时尚手机排行榜

排名	品牌型号	售价
1	三星SGH-D108	2980元
2	诺基亚7200	3580元
3	NEC N910	3600元
4	摩托罗拉V303	2780元
5	NEC N900	8400元

此排行榜由新浪手机频道提供

手机游戏下载排行榜
(2004.06.25～2004.07.25)

排名	品牌型号
1	坦克大战
2	魔幻宫斗士
3	汤姆猫和杰利鼠
4	古墓丽影（上）
5	空中麻将
6	北美篮球
7	三国无双
8	大汉王朝
9	秘密潜入
10	古墓丽影（下）

此排行榜由中国移动提供

插图 宋洋



编者按： 现在，网络正以惊人的速度普及着，网上可利用的资源也越来越多，读者朋友们应该充分合理地利用网络资源，更好地为我们的电脑应用服务。本期刊出的《给精彩的Flash动画去去“痘”》等文章，都是讲用网上的一些小工具软件，完成一些特定的功能。当我们要用电脑做某些工作时，如能养成上网搜寻一些辅助软件的习惯，一定会事半功倍的。

本期推荐文章

■ **《解开NTFS分区的“已用空间”之谜》**

对于MFT（Master File Table，主文件表）我们平时并不注意，该是了解一下的时候了。

■ **《深入挖掘EFS的潜力》**

EFS（Encrypting File System，加密文件系统）谈不上是新系统的新功能了，不过它的实用性不错。

解开NTFS分区的“已用空间”之谜

■山东 ZT

随着Windows XP的普及，NTFS文件系统以其更高的安全性和稳定性获得了很多普通用户的青睐。但细心的你也许会发现，同一个分区，使用NTFS文件系统时的可用空间要小于使用FAT文件系统时的可用空间，如图1，而且即使刚刚格式化完成，NTFS分区上也会出现已用空间，这是造成可用空间减少的主要原因。那么究竟是谁占用了这些空间呢？

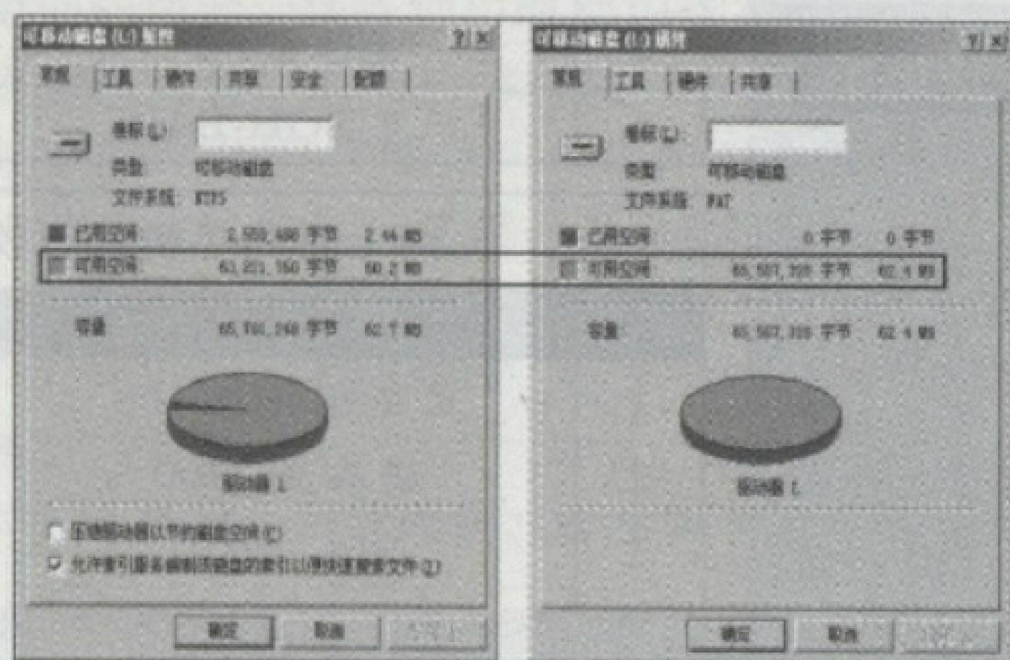


图1

一、从MFT说起

MFT的全称是Master File Table，翻译成中文就是“主文件表”，它是一个索引文件，主要用来保存储存于本磁盘上的文件的体积、时间戳、文件属性以及保存位置等信息。在格式化NTFS分区的过程中，系统会自动建立这样一个文件，“已用空间”就是这样出现的。

二、MFT对磁盘性能的影响

虽然我们无法通过资源管理器查看MFT，但实际上它却是一支看不见的手，时刻左右着NTFS分区的磁盘性能。

事实上我们对NTFS分区的任何数据读写都需要通过MFT，当磁盘上文件数量增加时，MFT体积会变大，反之则会变小，因此在读写数据的同时，MFT随时会被系统更新。作为物理存在的一个文件，如此频繁读写必然会产生碎片，大家知道，磁盘碎片会降低磁盘性能，而MFT又恰好是一个至关重要的磁盘文件索引，因此MFT里的碎片对磁盘性能的影响更大。

为了避免这个问题，微软在MFT附近预留了一个特定区域，只要该区域的空间足够，就可大大减少碎片的产生。默认状态下，这一区域占分区总容量的12.5%。该设置适合于大多数普通用户，不过有时该数值仍然略显保守，例如当磁盘上文件数量庞大体积却普遍不大时，12.5%就明显不够了，这时可打开注册表编辑器，在[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\FileSystem]中增加一个名为NtfsMftZoneReservation的DWORD值，它的取值范围是1-4，1为默认设置，表示12.5%，2表示25%，3表示37.5%，4则表示50%。

注意： 虽然有这样一个预留区域，但并不意味着MFT会被限制在该区域内，如果预留区域使用完毕，MFT仍会占用其它磁盘空间。

三、MFT碎片的消除

不管我们如何设置，碎片总是不可避免，幸好Windows 2000/XP的磁盘碎片整理程序就可直接消除这些碎片。

打开磁盘碎片整理程序，选择一个NTFS分区，单击“分析”，分析完成后，单击“查看报告”，就会弹出“分析报告”对话框，如图2，把“卷信息”的垂直滚动条拖拽到最下，就可查看MFT中的碎片数量了。另外，在这里我们还可找到一些其它的非常有用的信息，例如MFT的大小、所保存的记录条数、已使用的MFT百分比等。



图2

除了在正常使用过程中会产生碎片外，不恰当的NTFS分区也会在MFT里留下碎片，例如用Convert命令把FAT分区无损转换成NTFS分区的过程，因此建议尽量使用Format的方式制作NTFS分区。

颠覆你的媒体播放习惯

■辽宁 阿莱

媒体播放软件你肯定是见过用过很多了，如RealPlayer、Media Player等，它们普遍体积庞大、启动速度慢、占用系统资源多，而且大家都使用它们，在E时代如果你也这样随波逐流未免显不出你的个性来。现在我们可以着手颠覆自己的媒体播放习惯，看看一款叫BSPlayer（http://jsnetcom.onlinedown.net/down/bsplayer100.808.exe）的媒体播放软件，不，它不是简单的替代品或简化版，在安装时可选择语言，选中"Simplified_Chinese language"（简体中文）即可实现中文界面（如图1），它的很多功能确实很贴心。

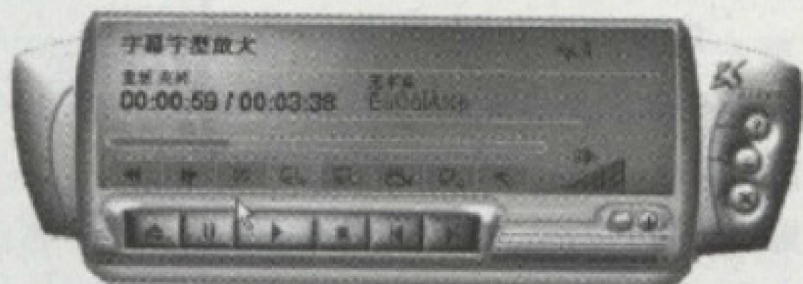


图1

一、强大的桌面播放功能

BSPlayer最吸引我的当属它的桌面播放功能。在播放窗口中单击鼠标右键，选择"桌面模式"（如图2），电影就变成了"壁纸"，此时你可一边看电影一边干其它事情了。BSPlayer的桌面播放做得非常好，画面清晰，图像流畅，很少有失真延迟现象发生。相信这个功能足够让大家心动了吧！因为BSplayer重置了原来的DivX选项，所以占用的资源特别少，你完全不用担心影响播放速度。需要说明的是，因为此时电影已成了"壁纸"，所以你单击右键弹出的是Windows桌面菜单而不是电影的播放设置菜单。如果要使用播放菜单，可通过在播放器界面上单击右键选择"其它菜单"来执行，当然你也可使用默认设置的快捷键字母"D"来退出桌面模式。

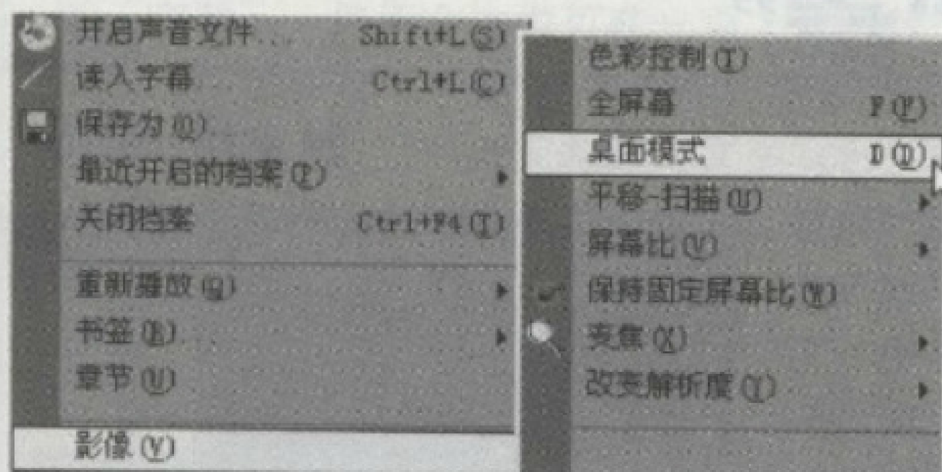


图2

二、用DFX也能看电影

过去我们使用DFX音频插件是为了增强MP3的音质效果，现在在BSPlayer中，可让你在看电影时也可使用DFX。真得能实现吗？点击"选项"→"偏好设定"项，在"BSPlayer偏好设定"对话框中选中"声音"项下的"Winamp2 DSP外挂"选项，勾选"启用Winamp DSP外挂"，并设定插件的安装目录，当然，前提是你的系统中已安装了DFX插件。

三、字幕修正功能

在电影播放方面，BSPlayer最有特点的是它的字幕修正功能，通过字幕功能可设置字幕的速度和延迟。在"BSPlayer偏好设定"对话框中选中"字幕"项（如图3），就可对字型、色彩、延迟时间进行设置，这点在画面声音和字幕不同步时特别有效。

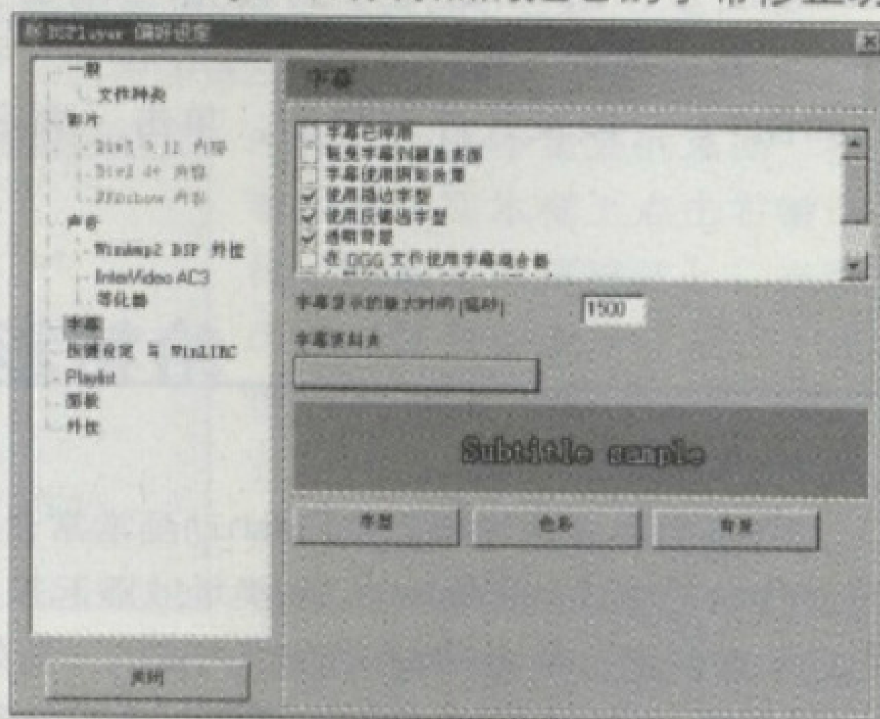


图3

看播放软件是否强大，关键看它是否能播放尽可能多格式的影片。BSPlayer支持当前流行的几乎所有影音格式，如AVI、MPG、ASF、WMV、DivX、VOB、MP3等，如果想默认用BSPlayer播放就需要设置一下，在右键弹出菜单中选择"选项"→"偏好设定"，在"BSPlayer偏好设定"对话框中选中"一般"→"文件种类"项，勾选关联的扩展名。BSPlayer对视频编码的支持同样非常出色。你只要在系统中安装解码器，BSPlayer就可很顺利地对解码器对应的视频文件进行播放，如你在系统中安装有Real编码器，BSPlayer就可对RM或RMVB格式视频文件进行播放。

解救被绑架的IE工具栏

■山东 眉飞色舞的鱼

很多软件都喜欢在IE工具栏上做手脚，例如Norton AnitiVirus、FlashGet等，本来出发点是好的，为的是方便大家使用，但时间一长，IE工具栏变得极为拥挤，反而带来不少麻烦。最近，笔者安装了Windows XP SP2补丁，发现升级后的IE增加了一个"管理加载项"功能，能轻易去除多余的工具栏按钮。

执行"工具"→"Internet选项"，进入"程序"选项卡，单击"管理加载项"按钮，就会出现如图1所示的对话框，选择要禁用的加载项，再选中下方的"禁用"，关闭对话框，重新启动IE，那些杂七杂八的东西就永远消失了。

注意： 在"显示"下拉列表中，加载项分为"Internet Explorer已经使用的加载项"和"Internet Explorer中当前加载的加载项"两组，前者是计算机上所存在的加载项的完整列表，后者则只包括当前的网页或最近查看的网页所需的加载项。

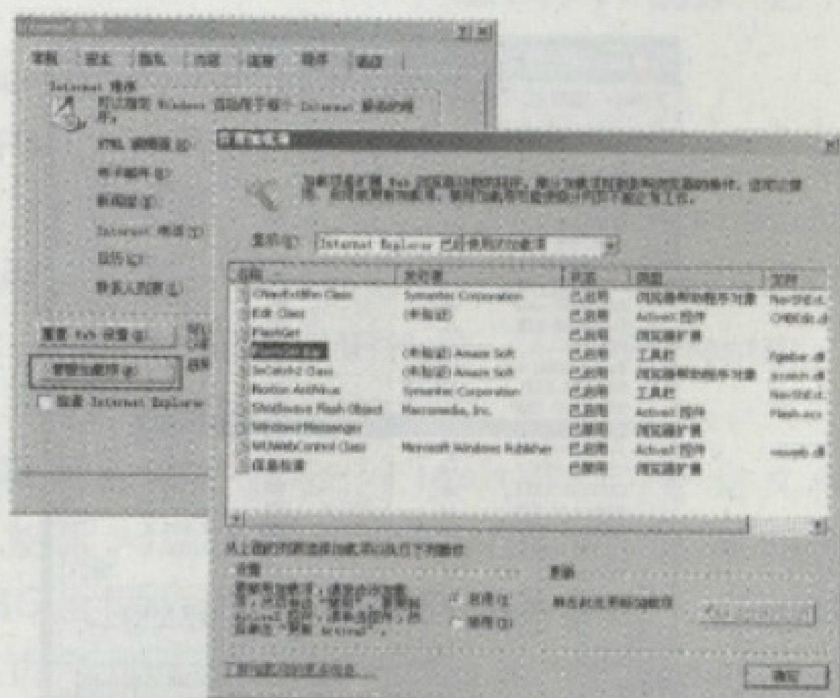


图1

Word中非表格文本的排序

■天津 戴洪玲

在用Word编辑文档时，有时需要把一些非表格的文字进行排序，如对人名按姓氏笔画排序。我们知道，表格中的文本排序可利用"表格"→"排序"来实现。实际上对于非表格的文本排序，该命令同样可用，只不过有一个限制条件：只能对段落排序，即如果要对人名排序的话，每一个名字要成为一个独立的段落——这可借助Word强大的"替换"功能来实现。

第1步，选中要排序的文本（以人名排序为例），单击"编辑"→"替换"，"查找内容"中输入"、"（即顿号，不包括引号，假设人名之间以顿号隔开），"替换为"输入"^P"（即段落标记），单击"全部替换"即可把选中的每一个人名改成段落。

第2步，选中要排序的段落，单击"表格"→"排序"，在出现的"排序文本"对话框中，可选择排序的类型（如图1），以及升序或降序，单击"确定"即可实现所选段落的排序。

第3步，仍然利用"替换"功能，把段落标记替换为顿号，不再赘述。

提示：

1.如果你经常需要进行类似操作，不妨将其录制成宏，这样可省去繁琐的操作。

2.也可先利用表格按要求排好序，"复制"相应的内容，再利用"选择性粘贴"将其粘贴为"无格式文本"，这样也可实现非表格文本的排序。

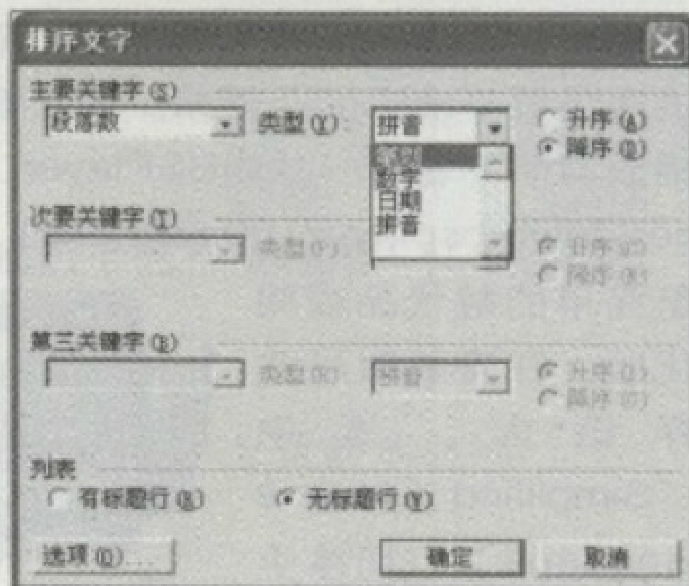


图1

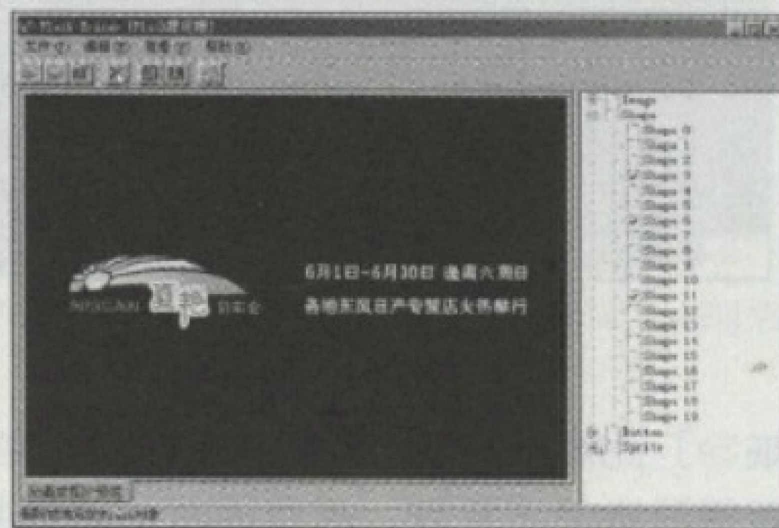
给精彩的Flash动画去去"痘"

■安徽 松涛

网络中许多非常精彩的Flash动画常常让我如醉如痴，于是经常将自己喜欢的Flash分门别类地收藏起来。不过，如果只是自己收藏的话，许多Flash动画中内嵌的一些如"更多Flash，请点击XXX"等广告文字就可不要了，会影响Flash动画的整体品味。这时我就借助一款叫Flash橡皮擦的小工具（下载地址为http://www.skycn.com/soft/17725.html），可非常方便地将Flash动画中的多余文字、图片和按钮等Flash对象快速清除出去，还Flash动画一个原本的清爽（如图1）。

用户在软件中首先打开需要清除Flash对象（如一些广告文字等）的源Flash动画文件，软件会自动播放这个Flash动画文件，并且在软件界面右侧，还同步列出了组成该Flash动画的所有Flash对象类型，如Shape（外观）、Button（按钮）、Text（文字）、Image（图像）和Sprite（GIF动画）等，单击每个Flash对象类型前的加号，用户还可展开组成各个Flash对象类型中更加细小的Flash组成元素。

如果用户需要将当前打开Flash动画中的某行广告文字删除，则可在"Text"对象类型中找到那行广告文字（如果找不到可在"Shape"对象类型中找到），然后删除。在这款软件中，每个Flash动画的组成元素软件均支持实时效果预览，所以用户只要依次进行各个Flash动画组成元素的选中切换就很容易找到要删除的广告文字。用户找到需要删除的广告文字后，将其选中（通过勾选，用户可同时选中多个Flash动画的组成元素），然后再在软件的工具栏中单击"删除Flash对象"按钮，则Flash动画中内嵌的广告文字便被轻松清除了。事实上，在单击删除按钮后，软件会立即进入一个经过修改后的Flash动画效果预览状态，用户在确认删除无误后，进一步单击"应用"按钮，删除才能生效，所以一旦发现自己有误删Flash对象的操作，还是有机会立即更正的。


图1

让QQ占用内存量减少

■浙江 袁铭钧

众所周知，现如今的QQ占用内存之大是出了名的（如图1），达8000多kB。不过，最近笔者在使用过程中发现了一个让QQ占用内存减少的好方法：就是在聊天时，打开一个窗口，调至聊天模式下的最小化，再打开任务管理器，就会发现QQ占用的内存真的变小了，绝对不超过6000kB，最少时少于1000kB。（如图2，只有不到2000kB）怎么样，不错吧？

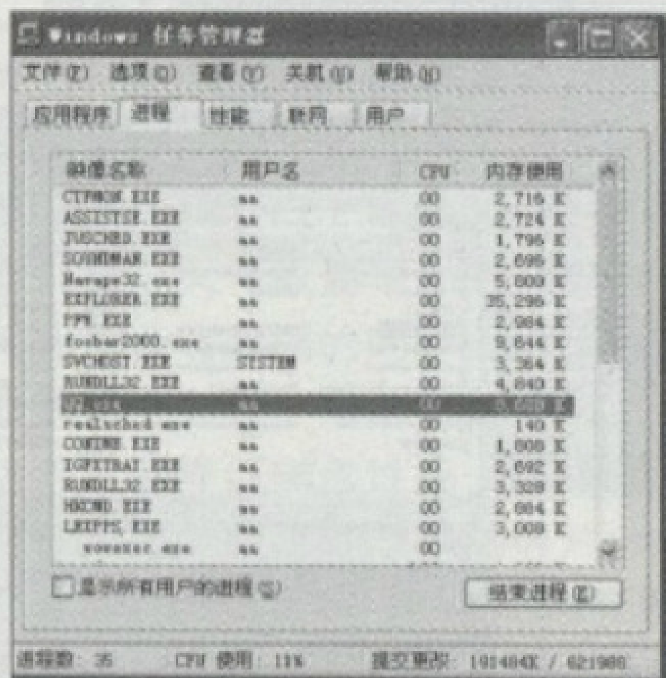

图1


图2

亲手打造Word文档另类防盗门

■河南 囚星

我们都会有一些不想让别人看到的东西，如果自己写的东西轻而易举地被别人盗走或是偷窥，那不是令人高兴的事，因此我们需要安装一道防盗门来保护它，行使我们做主人的权利，打造真正属于我们自己的Word文档。Word可以自己添加密码这个大家都知道，但网上针对Word的解密软件多如牛毛。其实，我们可使用一些看起来很简单的方法来保护自己的隐私。下面就看看Word的另类加密方法吧！

一、反显的妙用

大家都知道在Word里可自定义文字的颜色，我们只要把自己写的东西的字体颜色定义为白色，别人可能就注意不到了。用快捷键Ctrl+A把文字全部选定，然后点击Word右上角的“A”（字体颜色）旁边的下拉菜单把颜色选为白色。这样下一次打开时看到的只是一片空白，而‘字体颜色’也是默认的黑色，估计可骗过不少人哦！

二、文本框的妙用

我们知道文本框是一种可移动、可调大小的文字或图形“容器”，使用文本框可在一页上放置数个文字块，我们就利用它把秘密给藏起来。在Word中点击工具栏“插入”→“文本框”，然后把要隐藏的文字写到文本框里面。写完后通过文本框四周的可调节边框把文本框调到最小，你会发现里面的字显示不出来了。不用担心只是显示不出来而已，当我们把文本框拉大时字体就露出来了。接着把这个缩小的文本框拖到一个不起眼的地方如右上角（如图1），最后在

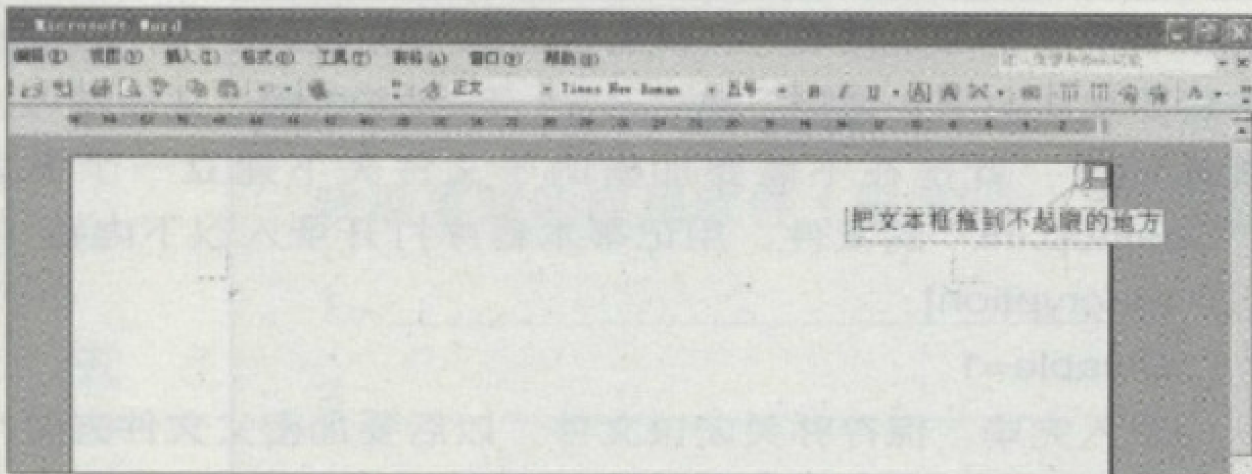
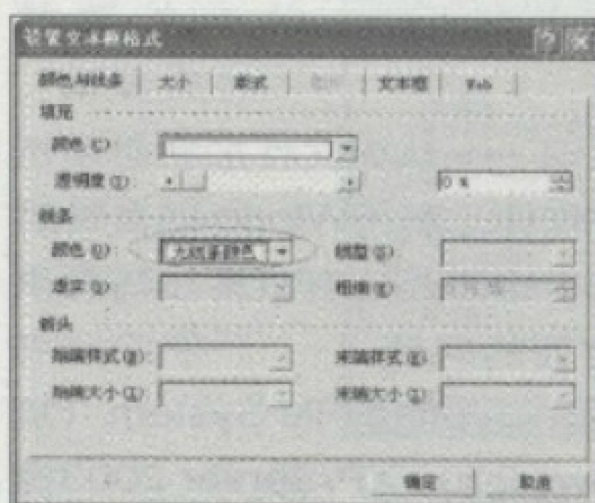


图1

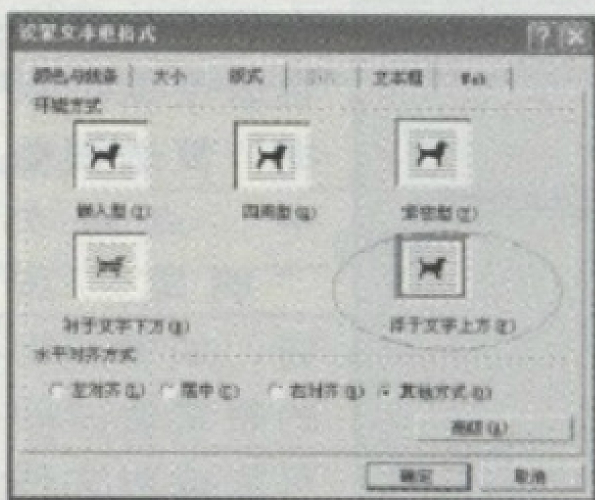
缩小了的文本框的边框上点击右键选“设置文本框格式”，在弹出的设置文本框格式的“颜色与线条”面板中把“线条颜色”设置为“无线条颜色”（如图2），点击确定。当自


图2

己需要看时，只要在右上角的文本框位置点击一下，然后把文本框拉大即可露出隐藏的字来。

三、双剑合璧

前两招都是打开后里面空空如也，但如果稍加注意就会看出破绽，如Word文档的大小为几十kB，打开后却什么都没有。现在把前两招结合起来，不给敌人留下一点蛛丝马迹。首先按照第1招把要隐藏的文字的字体颜色设置为白色，然后按照第2招插入一个文本框，在文本框中输入一些不重要的东西，接着在这个文本框上点击右键选择“设置文本框格式”，在弹出的对话框中选择“版式”面板，在版式面板的“环绕方式”一项中选择“浮于文字上方”（如图3），点击确定。接着把文本框四周的可调节边框拉到最大并拖动文本框完全覆盖住要隐藏的文字，然后按照第2招把文本框的边框颜色设置为无色。到此看似已隐藏了的文字，但当你用鼠标在表面文字上点击时就会发现文本框的虚线边框，从而露出破绽。


图3

其实，只要再利用Word的“保护窗体”功能就可做到无懈可击。点击工具栏的“工具”→“选项”，在弹出的选项对话框的“安全性”面板下的“保护文档”中，选择“窗体”并输入密码，确定即可（如图4）。怎么样，这一招够狠吧？你怎么也想不到在文字的下面还有文字吧！

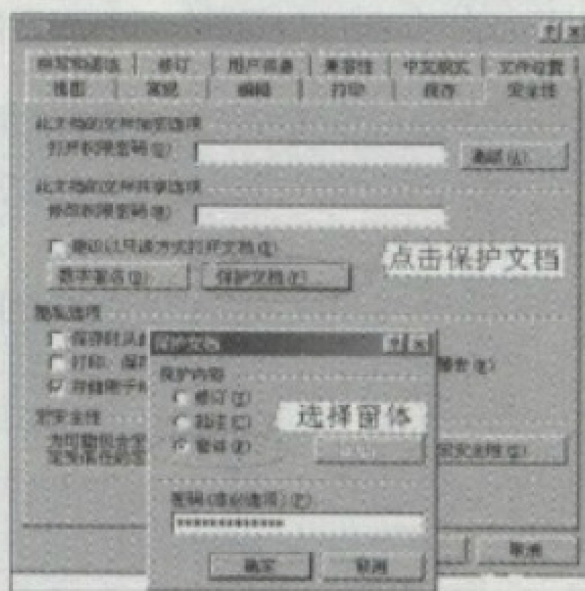


图4

加快GPRS上网速度

■四川 简炉生

现在，笔记本电脑用户使用GPRS上网的越来越多了。GPRS上网很方便，能打手机的地方就能上网，而且包年卡的价格在600元左右，也不算贵。GPRS上网最大的问题是速度较慢，大家可安装服务商推荐的GPRS加速器软件。除此之外，还有一个简单的方法来加快GPRS的上网速度。

我们知道，无论用何种上网方式，访问网站时都要通过网络服务供应商的远程DNS服务器对你在IE浏览器输入的网址域名进行解析，将你输入的域名翻译成实际的IP地址。采用GPRS上网时，由于转换的环节较多，这一解析过程是比较慢的，你可让自己的电脑自动进行DNS解析。只需知道与网站域名对应的IP地址，然后将其域名及IP地址存入Windows系统安装目录下的Hosts.sam文件里就可以了。

要得到网站的IP地址，不用什么复杂的方法，只要通过执行“ping 网站域名”就可得到。比如输入“ping www.popsoft.com.cn”，再按Enter键后就可看到其对应IP地址——219.235.228.163了。将你常上的网站域名及IP地址一一存入Host表，再使用GPRS上网，速度就会有一定的提升。

另外，最好将网页的图片显示、Flash播放、影音文件播放等全部关闭，能大大加快网站的访问速度。如果你使用的是非包月GPRS上网，更是一定要关闭这些，否则随便访问一个网站首页所产生的流量费用，就会让你心脏狂跳的。

深入挖掘EFS的潜力

■四川 王桥

在传统观念中有一个错误的认识——认为文件加密必须使用专门的软件，其实无需专用加密软件，利用Windows自带的文件加密功能也可达到目的，而且在这方面还有很多技巧可供挖掘。今天我们就来探讨一下这方面的问题。

大家一定听说过EFS。EFS是Encrypting File System（加密文件系统）的缩写，它是Windows 2000/XP/Server 2003操作系统基于NTFS格式分区所特有的一个实用功能。EFS加密机制和操作系统紧密结合，可快速对NTFS分区上的数据进行加密。在需要加密的文件或文件夹上点右键，在弹出的右键菜单中选择“属性”→“高级”→“高级属性”，在“压缩和加密属性”选区内将“加密内容以便保护数据”复选框选中，点两次“确定”按钮。如果加密的是文件，即可完成对文件的加密。如果加密的是文件夹，则会弹出一个要求确认是仅加密该文件夹还是加密该文件夹及其所有子文件夹和文件的对话框，如图1所示，点选相应的选项后，即可完成对文件夹的加密。了解了常规加密、解密之后，让我们来看一下下面的这些超酷小技巧……

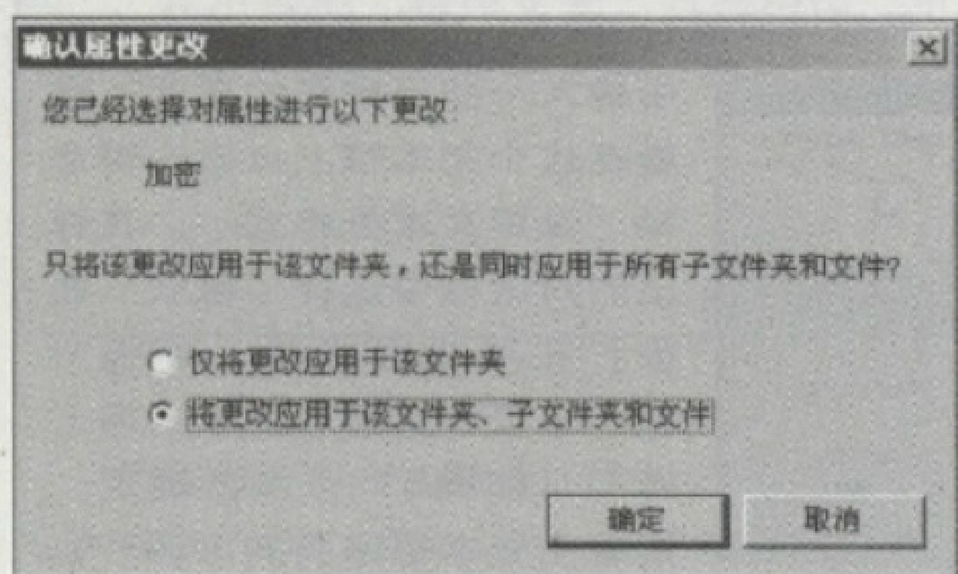


图1

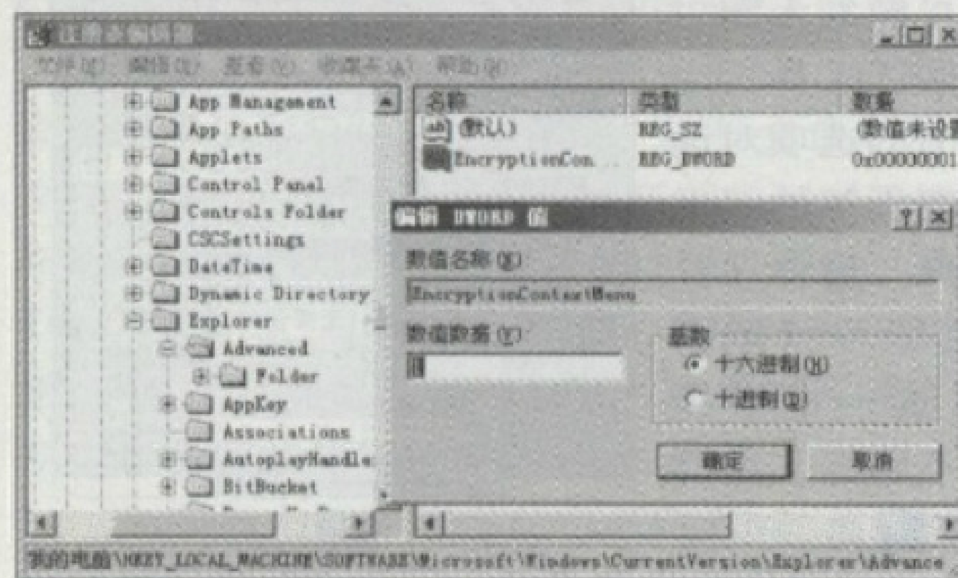


图2

一、将“加密”、“解密”选项添加到右键菜单中

按照常规的加密方法虽然可完成对数据的加密，但需层层打开对话框并进行确认，十分繁琐。现在让我们将“加密”、“解密”选项添加到右键菜单中，以方便我们使用。

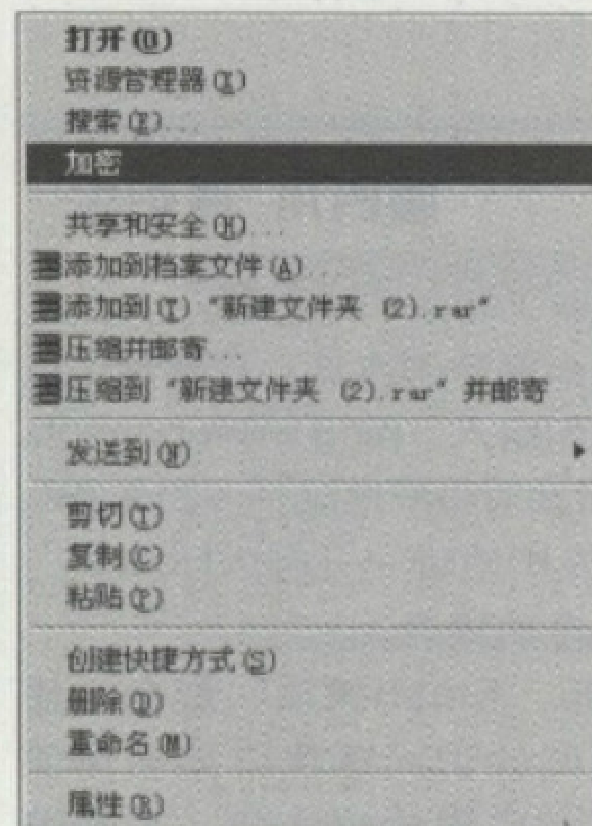


图3

点击“开始”→“运行”，打开注册表编辑器。找到分支HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced，在右侧的窗口中新建一个DWORD值，重命名为“Encryption Context Menu”，双击“Encryption ContextMenu”，在弹出的编辑窗口中将其数值数据修改为“1”，如图2所示，点“确定”按钮并关闭注册表编辑器。现在在任意一文件夹或文件上点右键，在右键菜单中就会出现“加密”选项，如图3所示。当在已加密过的文件夹或文件上点右键时，“加密”选项就会自动地变成“解密”选项。使用EFS加密是不是方便多了？

二、跳过不加密父文件夹下的某一个子文件夹

在加密的过程中，我们常常遇到这样的事情，需要加密某一个文件夹，而此文件夹下还有很多子文件夹，这时如果不想加密位于此文件夹下的某一个子文件夹该怎么办呢？很多用户往往采取的方法是将不需要加密的子文件夹剪切出来，单独存放，然后再加密文件夹。可是这样一来却破坏了原来的目录结构，加密和保持原有的目录结构好像是鱼与熊掌不可兼得。怎么办？其实你大可不必这么辛苦，只需在不需要加密的子文件夹下建立一个“Desktop.ini”文件即可。具体地说，就是在不需要加密的子文件夹下建立一个名为“Desktop.ini”的文件，用记事本程序打开录入以下内容：

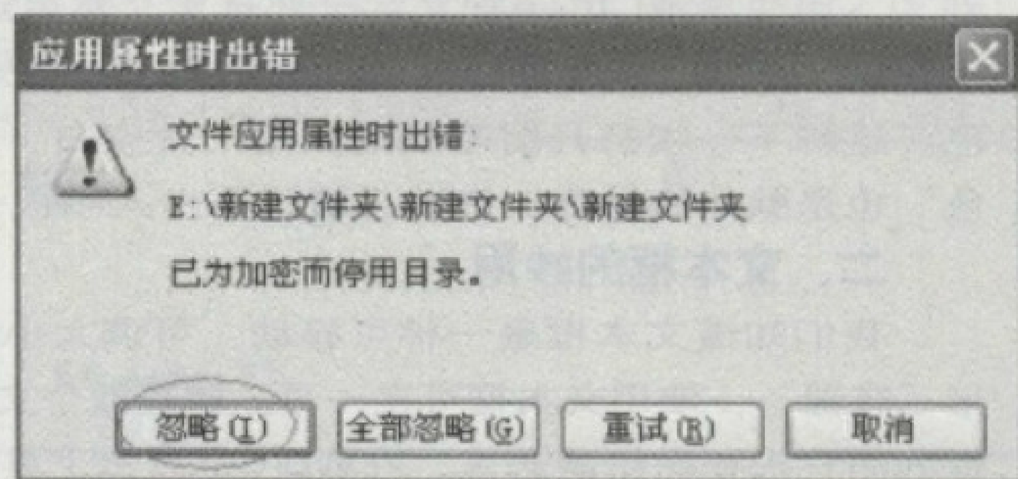


图4

```
[encryption]
Disable=1
```

录入完毕，保存并关闭该文件，以后要加密父文件夹时，当加密到该子文件夹时就会出现错误的信息，如图4所示，点“忽略”按钮就可跳过对该子文件夹的加密，但其父文件夹的加密不会受到丝毫影响。

三、在命令提示符下加密、解密文件

有些用户喜欢在命令提示符下工作，EFS也早为这些用户想好了。用CIPHER命令即可轻松完成对文件和文件夹的加密、解密工作。其命令格式如下：

CIPHER [/E | /D] 文件夹或文件名 [参数]

例如要给F盘根目录下的ABCDE文件夹加密就输入：“CIPHER /E f:\abcde”，如图5所示，回车后即可完成对文件夹的加密。要给F盘根目录下的ABCDE文件夹解密就输入：“CIPHER /D f:\abcde”，回车后即可完成对文件夹的解密。/E是加密参数，/D是解密参数，其它更多的参数和用法请在命令提示符后输

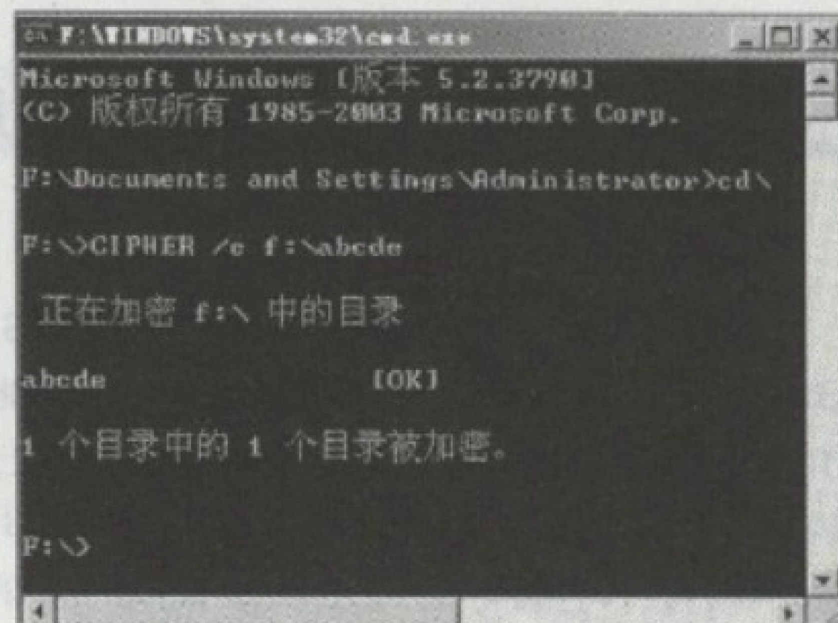


图5

入："CIPHER /?"来得到。

四、禁止使用EFS加密

如果你想在本机彻底禁用EFS加密，我们也可做到。打开注册表编辑器，找到分支[HKEY_LOCAL_ MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\Current Version\EFS]，在右侧的窗口中新建一个DWORD值，重命名为"EfsConfiguration"，双击"EfsConfiguration"，在弹出的编辑窗口中将其数值数据修改为"1"，如图6所示，点"确定"按钮并关闭注册表编辑器。重启计算机后设置生效，就可彻底关闭EFS加密功能。当试图再使用"加密/解密"功能时就会出错，如图7所示。

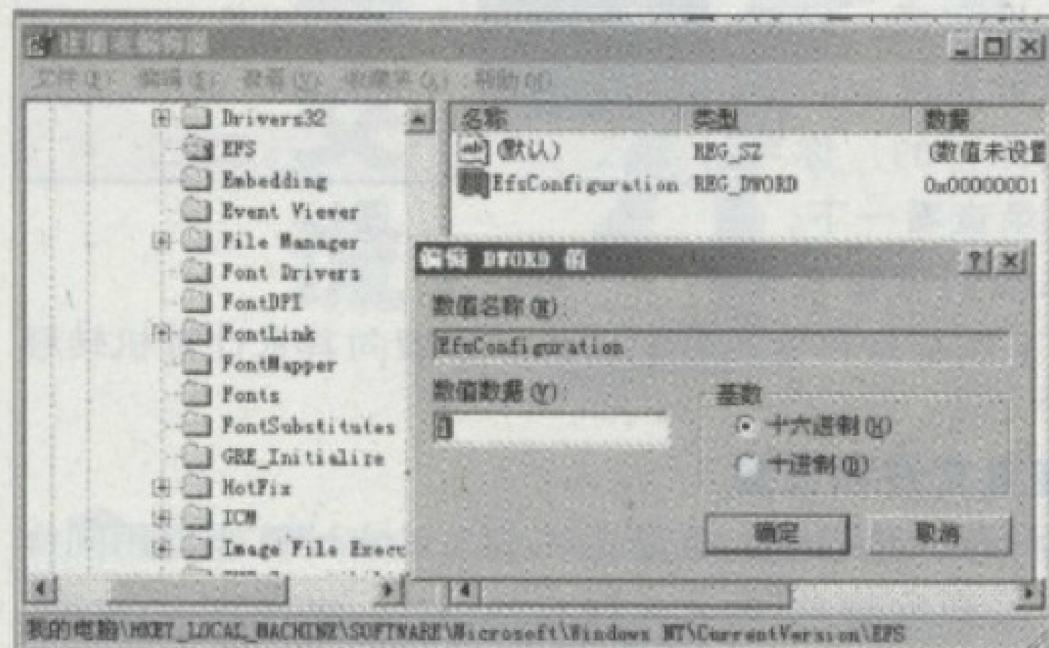


图6

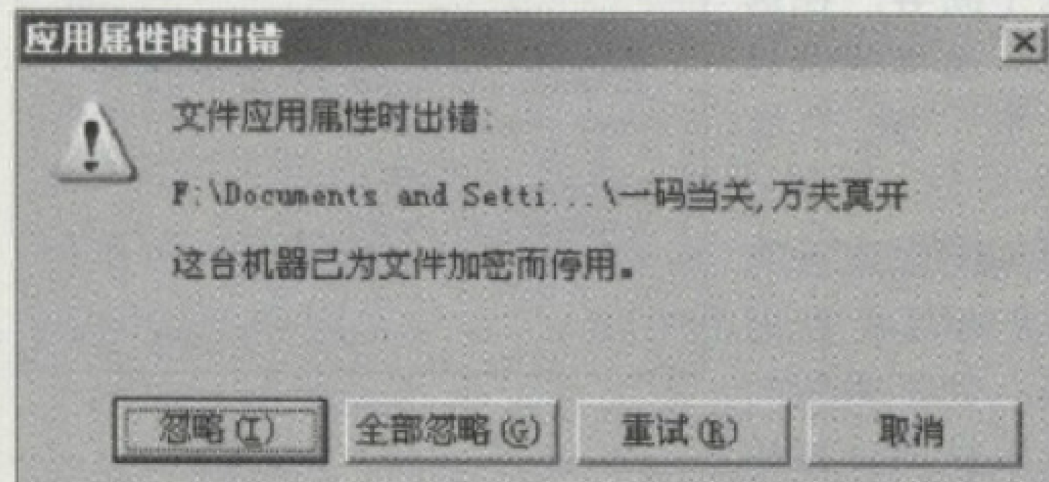


图7

五、备份你的EFS密钥

EFS加密是一种相当安全的加密机制，要想破解是十分困难的。高安全性在提高用户数据安全性的同时，也给用户自身使用加密数据带来了极高的风险。比如你加密了一些数据，后来因系统故障，又重装了操作系统，如果你没有备份你的密钥，那么你的加密数据恐怕是再也找不回来了。因此，备份自己的EFS密钥十分必要。

在"运行"对话框中键入"certmgr.msc"，回车后打开证书管理器，依次点击"证书"→"当前用户"→"个人"→"证书"选项，在右侧的窗口中列出的就是当前用户的"证书"（当然，如果你没有加密任何数据，是不会有证书的）。在该证书上点右键，选择右键菜单中的"所有任务"→"导出"，如图8所示，即弹出"证书导出向导"，点"下一步"，点选"导出私钥"对话框中的"是，导出很私钥"选项，如图9所示，点"下一步"。其它的按默认设置直接点"下一步"，其间会提示你输入一个用于保护私钥的密码，可根据自己的喜好设置一个或不设，最后给此证书一个名称，如"备份私钥"，点击完成即可，最后生成一个"备份私钥.pfx"的证书备份文件。

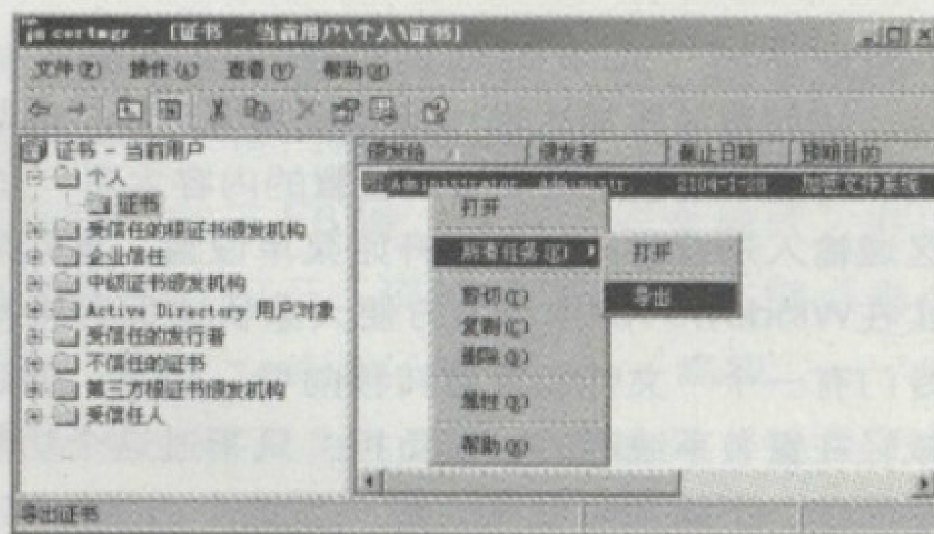


图8

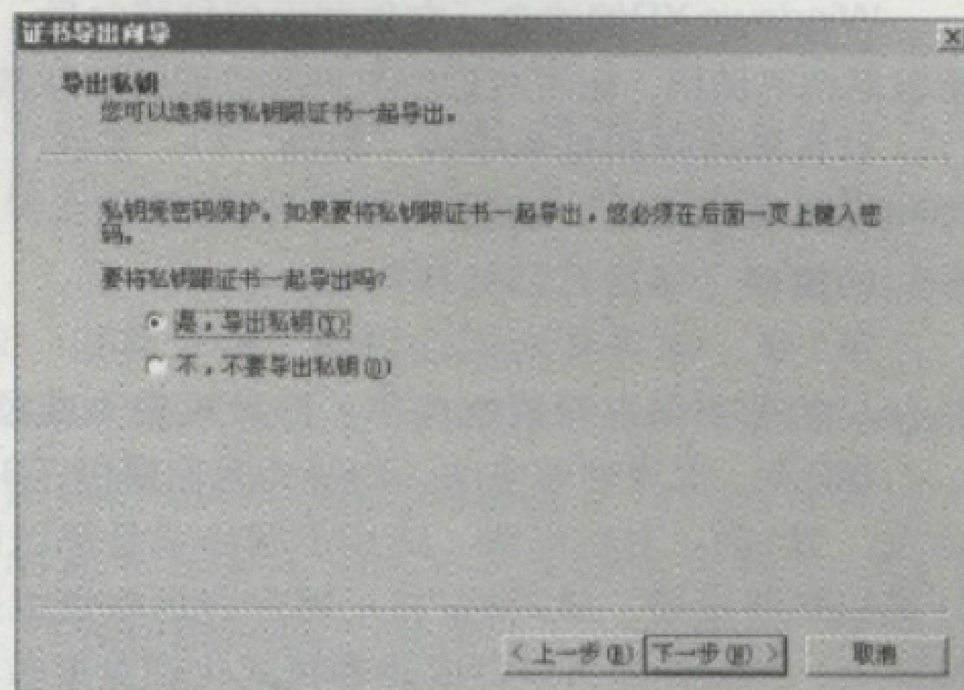


图9

六、导入EFS密钥

重装系统后，发现打不开曾加密过的数据时，可导入先前备份的私钥，导入成功后即可打开加密过的数据。导入过程是找到你先前备份的私钥证书，在其上点右键，在右键菜单中选择"安装PFX"，如图10所示。弹出证书导入向导，按钮向导提示导入证书即可。P

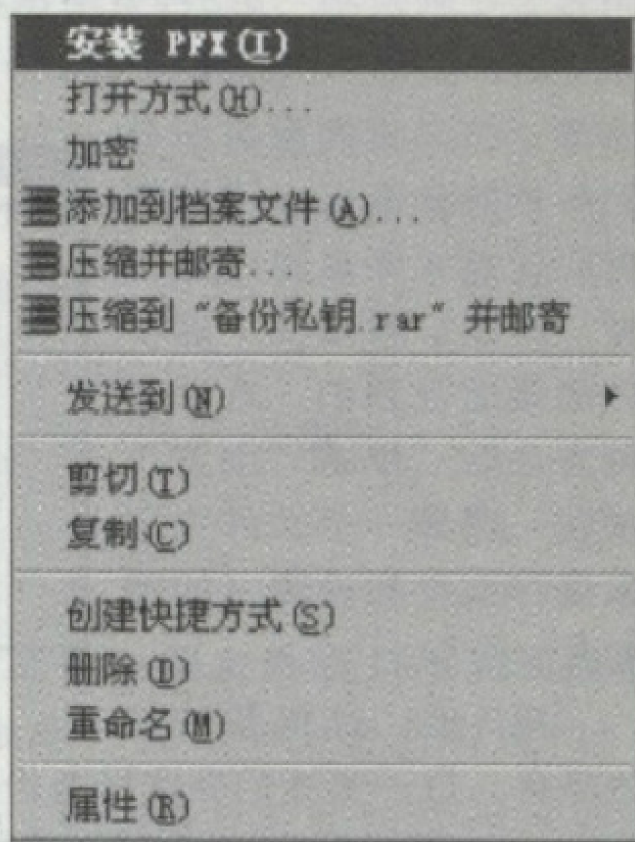


图10

"F7"你按了吗?

■福建 Before

微软好像并没有完全抛弃昔日的DOS系统，目前的Windows系统都可找到它的踪影，而且随着Windows系统的升级，功能还略有加强。

在Windows XP中，DOS系统快捷方式隐藏在"开始"→"程序"→"附件"→"命令提示符"，或者点击"开始"→"运行"，在"运行"框中输入"cmd"，回车即可打开命令提示符窗口。如果要再次输入曾输入过的命令，你一定是通过上下方向键来选择的吧！这种方法对于从很多命令中查找来说就比较繁琐，不妨在命令提示符窗口前按下"F7"键，窗口中间就出现白底10行长的命令选择窗口（如图1），同样通过上下方向键来选择，选择好后按下回车即执行此命令，是不是很直观、方便？P



图1

用好Windows XP的文件设置转移功能

■上海 王光临

说起重装系统大家一定都觉得很麻烦，麻烦的不是安装系统，而是系统装完后要重新设置的内容太多，如IE、OE设置、区域输入法设置，任务栏开始菜单设置、显示属性设置等。其实在Windows XP中为了方便大家快速保存转移以前的设置，专门有一个“文件和设置转移向导”功能，通过它我们可大大减轻在重装系统后的设置负担，只不过这个功能常常被大家忽略而已。下面我们就来介绍一下这个功能的使用方法。

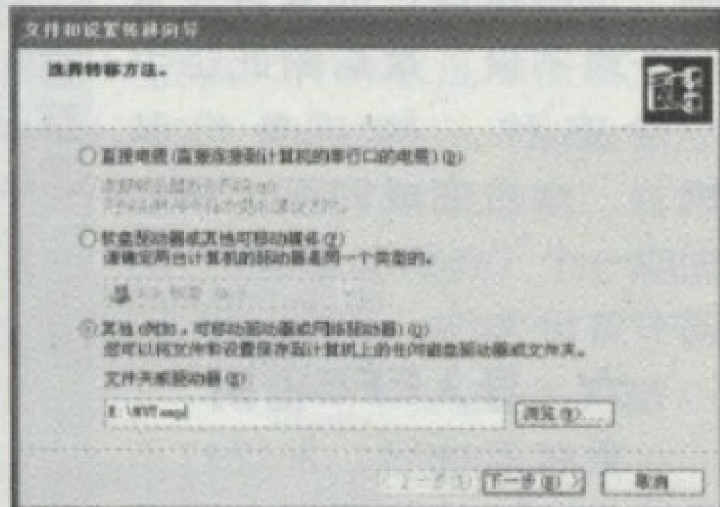
一、备份文件和设置

Windows XP的这个“文件和设置转移向导”功能不仅可在重装系统时使用，还可将你的文件和设置转移到其它计算机上。

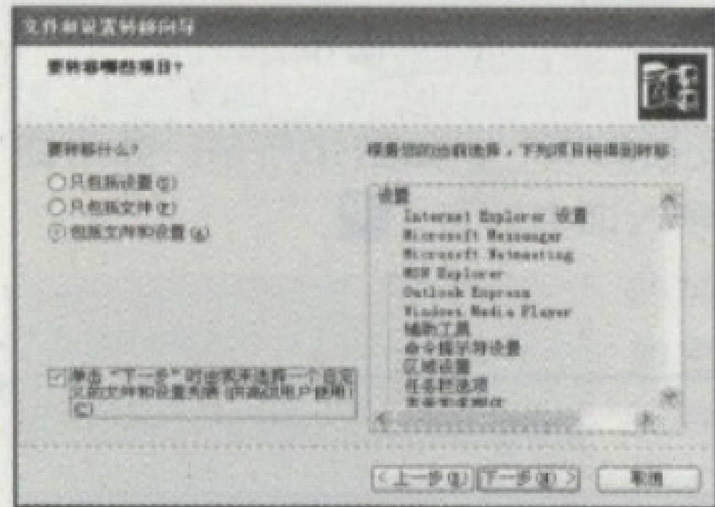
首先单击开始菜单中的“附件”→“系统工具”中的“文件和设置转移向导”选项，打开“欢迎使用文件和设置转移向导”的窗口，然后开始转移向导。

第1步，向导会询问这台是“新计算机”还是“旧计算机”，如果要保存设置就选择“旧计算机”选项。

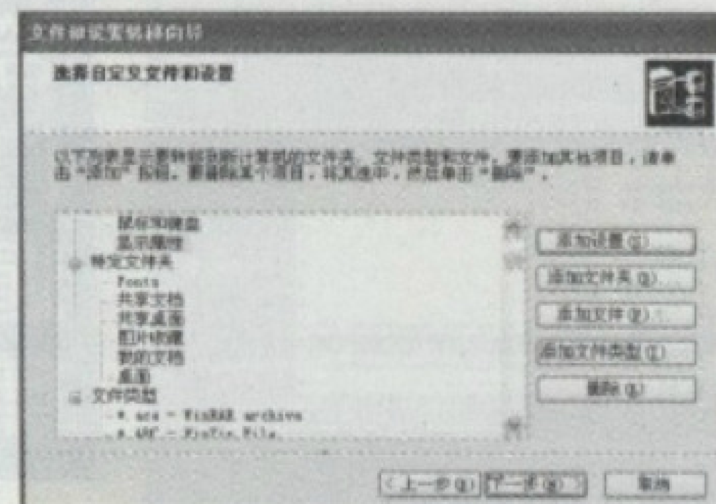
第2步，选择转移方法。向导为我们提供了3种保存设置的方法。第1种“直接电缆”适用于网络或是局域网中向另一台计算机转移设置。第2种是将设置保存到软盘或是其它移动存储器上，如果你没有联网或是要格式化硬盘重装系统，可试试这种方式。不过软盘的容量很小而且不可靠，所以保存的设置内容会受到限制。第3种方法是将设置保存到其它文件夹或其它分区。如果你仅仅是格式化分区重装系统，那么可选择这种方法，将文件和设置保存到另外的分区上，不仅容量比软盘大而且也比较可靠，所以一般情况下这个方法最适合我们。选择这种方法后，单击“浏览”按钮，选择一个文件夹用来保存文件和设置（如图1）。

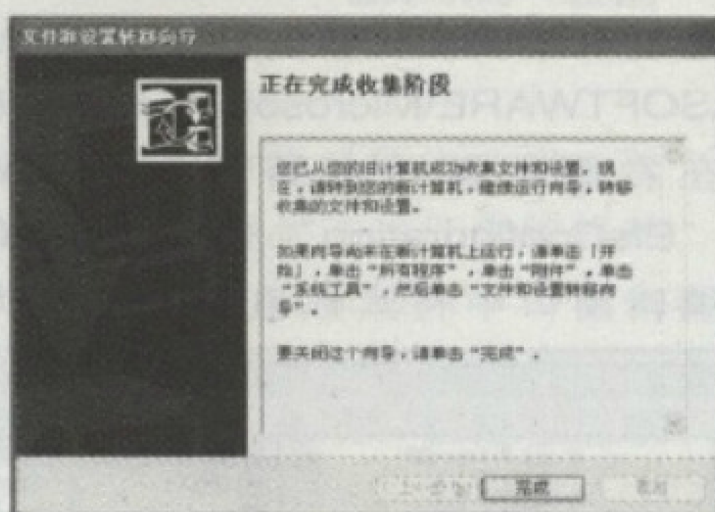

图1

第3步，选择要转移的项目。这一步我们要选择备份的内容，向导允许我们同时备份文件和系统设置，所以我们可选择“包括文件和设置”，在右侧的列表中我们可看到备份所包含的内容（如图2），需要注意的是，选择“包括文件和设置”备份时需要占用的硬盘空间相对较大。如果你想自定义备份的内容，那么记得把左下角的“单击下一不是由我来选择一个自定义的文件和设置列表”选项打开。


图2

第4步，自定义要备份的文件和设置。如果在第3步中选择了自定义文件和设置选项，那么在这一步我们可通过右侧的添加/删除按钮来有选择地保存文件和设置（如图3）。全部设置完成后单击下一步，就开始备份文件和设置了。完成后向导会弹出如图4的窗口，提醒你文件和设置转移备份完成。完成后的文件和设置是以DAT文件的格式保存的，你可打开保存目录查看一下。


图3

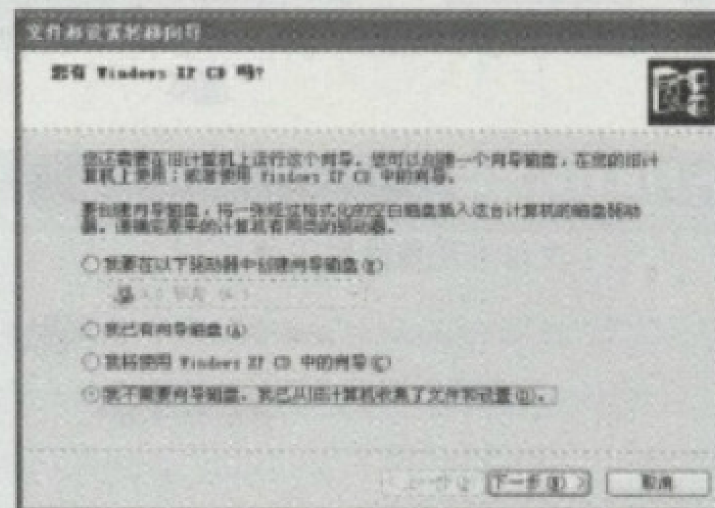

图4

接下来我们可格式化分区，重装系统或是将保存好的文件和设置向其它计算机转移了。

二、恢复文件和设置

要恢复转移文件设置，在新系统或是其它计算机上用同样的方法执行“开始菜单”—“附件”—“系统工具”中的这个向导。在选择计算机时，选择的这台计算机应是“新计算机”。

向导会询问你是否有Windows XP的CD，此时我们可选择“我不需要向导磁盘，我已从旧计算机收集了文件和设置”选项来跳过这一步（如图5）。


图5

选择设置保存的位置，选择最后一个选项，然后单击“浏览”按钮，选择前面我们保存设置的文件夹。完成后单击下一步，开始转移回复文件和设置，完成后原来的文件和系统设置就会全部恢复了。

通过这个功能，我们可方便地快速恢复以前的系统设置和文件，重装系统时你再也不用为重新设置系统选项而烦恼了。另外，这个功能对于那些需要一次设置多台电脑的朋友也有很大的帮助，通过保存一台计算机的设置可快速转移到其它计算机上。看似简单的功能却给我们带了如此大的方便，所以不要再忽略这个功能了，感兴趣的朋友不妨在下次重装系统时试试。

一句话技巧

能否让Windows XP桌面上的“我的文档”图标不能被删除？只需将注册表项HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{450D8FBA-AD25-11D0-98A8-0800361B1103}\ShellFolder之下的“Attributes”值由f080013d改为f0800100，刷新桌面即可。你还可将Attributes值的最后两位改成其它16位值，右键点击“我的文档”图标看有什么新的效果？如果你还想对“我的电脑”等同样处理，可在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Desktop\NameSpace下找到相应CLSID值，在HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID找到对应注册表项，同上进行修改。

北京 风行水

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旋

问题交流



插图 宋洋

读者 Tommi问：最近我在使用Word编辑一篇文章时突然死机，重新启动后这篇文章就打不开了，这是很重要的文章，又没有备份。请问用什么方法能恢复？

答：如果你使用Word 2003可试试用Word本身的修复功能。使用"文件"→"打开"，选择要恢复的文件。单击"打开"按钮旁边的箭头，然后单击"打开并修复"。如果是Word 2000或更老的版本，请在打开菜单中选择"从任意文件中恢复文本"。在使用上述方法打开受损Word文档后，如果文档内容显示混乱，尝试将Word文档转换为另一种格式，比如可将文档转换为纯文本格式，由于纯文本格式比较简单，能尽量挽救其中的文本。还可尝试删除Normal.dot文件，Word将创建一个新的Normal模板，也许就可打开你的文档了。另外，你还可去Windows\Temp目录下查找死机前生成的*.tmp文件，说不定就有你所编辑的文章。

四川 龚胜

读者 金霞问：我重装Windows XP系统后使用的是NTFS格式，使用和以前同样的用户名，但原来的个人文件夹仍然找不到，请问我该怎么办？

答：启动系统时按下F8键。选择"安全模式"并以系统管理员身份登录。打开"资源管理器"，右键点击个人文件夹，选取"属性"。点击"安全"→"高级"→"所有者"，在"将所有者更改为"选项卡中选择"替换子容器和对象的所有者"，再点击"确定"。重新正常启动后，你的个人文件夹就能被访问了。这里提醒大家注意的一点是，如果你在原系统下有加密的文件或文件夹，重新装系统前一定要先解密或备份加密证书，否则这些文件可能就再也无法打开了。

四川 龚胜

读者 KLSA问：我的电脑安装Win98，**在IE中选择了自动保存密码的功能，却无法保存。**另外有些保存的网页在离线浏览时无法完全打开，不知原因何在？还有就是在使用"Print Screen"键进行屏幕抓图时，如何只抓取当前活动窗口？

答：Win98下如果出现无法保存IE密码的问题，可检查一下登录方式，比如将"友好登录"，改为"Windows登录"，还有就是在登录时必须输入正确的密码，而不能按Esc键跳过。如果保存的网页在离线浏览时无法完全打开，请删除"网页名.files"目录下的JS文件。在使用Print Screen进行屏幕抓图时，同时按下Alt键，就会只抓取当前活动窗口而非整个屏幕，可方便截图操作。

四川 龚胜

读者 阳光问：我**硬盘上有一些文件既打不开又删除不了，**请问这到底是怎么回事？应该如何进行处理呢？

答：这种情况一般是因为系统意外死机或应用软件出

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《侠客英雄传XP》问题集

编者注：这款游戏绝对不能算是新游戏了，它的DOS版本在很多年以前就已推出，但对于现在的玩家来讲，它可能是全新的，而且又增加了许多新的支线情节，为此我们还是制作了这个问题集。

问：游戏中很多地方可挖掘到宝物，能不能说说具体的地点呢？

答：赵家村右边紧贴村庄可挖到重晶石、雪魂珠、大龙炮；五毒教下方那块盆地可挖到辰砂矿、钨锰矿，还能挖到三足金蟾丸；五毒教左边山顶上可挖到尖晶石。

华南码头附近有不少铁剑，还有彩雪蛛和土蛛；武当山左边山崖可挖到踏血石、火符云丹；五毒教左边山顶也有火符金丹；西安左边那块沙漠，在那3个仙人掌中间可挖出寒山何首乌。

济南左下有个小小的高地可挖到九转灵宝丹；出天津卫向右上斜走到底在三角顶端可挖出千年灵芝；进觅月门而后从另一边出去可挖出千年桂芝、金蛇石、方铅石以及一些中级锡；从雪山西麓出来后的第一个平台区可得千年人参；从赤兀岭右边进入盆地从右走到底也就是整个盆地右上角那一块小区可挖到天山雪莲；在兰州左

错，导致系统文件系统损坏。可尝试进行磁盘扫描，选择要扫描的硬盘分区，点击右键，在"属性"的"工具"中，选择扫描硬盘，一般来说，能解决大多数类似问题。另外一种情况就是Windows系统可能认为有一款软件正在使用这个文件，如果你确认该文件不是系统文件，可在纯DOS环境下进行删除。其实，在绝大多数情况下只要重新启动电脑就可以解决问题。

四川 龚胜

读者 景天问：我的**笔记本电脑在用超级解霸播放VCD时，画面上出现很多黑色的杂点。**不知原因何在？如何解决？另外，用RealOne看电影时速度很慢，图像一跳一跳的。请问如何解决？

答：这种情况一般与显卡品质不佳或驱动程序兼容性不好有关。可单击"显示属性"对话框中的"设置"选项卡。单击"高级"，然后单击"性能"，将"硬件加速"滑块向左移。如果问题没有解决，请重复以上操作，直到完全禁用显示适配器的图形加速功能，一般来说，问题能得以解决，但也会令显示性能大打折扣。

后一个问题是因为你老电脑的硬件配置太低，而播放Real文件很占资源，所以在你的机子上画面效果不好是正常的。可尝试用占资源少一点的播放器，并将显示属性中的色彩数等调整一下。如果没有改善，建议你将RM文件转换为MPEG-1格式观看。播放MPEG文件对系统性能的要求要低很多，MMX166的CPU就足够流畅播放MPEG-1文件了。

四川 龚胜

读者 荆棘问：我的电脑以前很正常，但是**重装了系统后在桌面上单击右键，快捷菜单要4～5秒钟后才能出现。**另外我升级了CPU和内存，但系统启动速度却没有什么改善，不知原因何在？

答：电脑反应较慢，可试试在"系统属性"→"高级"→"性能选项"→"视觉效果"中选定"最佳性能"，关闭所有的花哨功能。另外，尽量减少自启动程序。对于Windows 2000/XP，可右击"我的电脑"选择"属性"，在"高级"选单下面的"启动和故障修复"，将"将事件写入系统日志"、"发送管理警报"和"写入调试信息"的选项去掉能加快启动速度。

电脑启动速度的快慢跟配置的高低并不是必然成正比的关系，启动时间大部分花在检测设备上。如果你安装了较多的设备，尤其是网卡或SCSI卡，将导致启动速度变慢。另外，操作系统的不同也导致启动时间的不同，在相近配置的机器上，Windows 2000 Advanced Server的启动速度就相当慢，而Windows 98就会快很多。

四川 龚胜

读者 中山兔问：我2002年买了块40GB的金钻**硬盘，现在感觉不够用想要升级。请问是再多买一块同样品牌同样容量的好，还是只安装一个大容量的好？**安装不同品牌的两块硬盘会不会相互影响？谢谢！

答：在开发技术突飞猛进的硬盘市场上，想要购买到相同品牌的同一型号新硬盘是比较困难的，40GB的新硬盘现在大概买不到了吧。一般情况下，购买不同品牌不同容量的硬盘并列使用是不会有什么影响的。如果都是接在同一IDE接口数据线上，当然最好还是把新硬盘作为主盘，老硬盘作为从盘。这样可充分发挥它们的工作性能，在安装之前需要注意一下设置好两个硬盘的跳线。当然，如果是RAID磁盘阵列，最好还是选择同一型号的硬盘。

湖南 苏旅

读者 姜彤问：我的机子前两天**显示器突然变色，开机后经常重启，**开机显示CPU温度多在50度左右，不知是哪个部件出了故障？

答：主机工作不稳定很可能跟系统散热不畅有关，如CPU风扇滚轴老化导致风量不够，CPU散热不好。这样

上方被仙人掌围起来的三角区可挖到火麒麟血；沙漠客栈东北那个小山头可挖到九阴大补丸；魔教附近可挖到白云母；进魔教后（还未进房子前），从左边出大地图后可挖到不少宝贝，如大龙炮、火龙蛇锡、鬼面蛛锡，最宝贵的是电气石。

问：四大蛊5级蛊炼制所需物品在哪个地点能挖到呢？

答：火龙蛇在济南附近，低等级的请去华南区挖。

土蛛在华南渡口附近，低等级的去武当、少林挖。

摄魂草在武当左边崖头，还有一些地方也能找到，低等级的分布比较广。

食髓虫在兰州西北（别进沙漠），低等级的去觅月门另一边出口附近挖。

问：在武当山大殿门口的两个弟子很难打，要怎么对付？

答：他们的攻击是有规律的，顺序就是从左往右挨个打。第一回合就打张知秋，第二回合打右边的凤……然后继续循环。知秋挨一下差不多见底，其他两个人更是一下被秒杀。知道了这个顺序以后知秋可在前3回合猛攻而不补血，其他两个人第一回合后交替着防御和吃全补的药（防御的话不会被秒掉），这样几圈后就搞定了。

问：如何才能拿到《侠客英雄传》呢？

答：在魔教内，先走到魔教殿前2只会喷火的狮子前面，往左往右都可进秘洞，然后向前走到了一定的地方会有剧情，张知秋会掉下去……然后就可拿到了。

就很容易出现死机重启现象。至于开机显示CPU温度为50度左右，这个数据并不能说明问题，要待机器进入操作系统执行一段时间后再查看CPU温度才算合理。显示器变色的问题和几个方面有关：一是要看看显示卡是否工作稳定，如显示卡芯片散热如何，散热不好很容易导致显示画面出现问题甚至死机重启；二是显示器本身的质量不过关或老化。你可通过更换其他显示卡来确认这个问题。当然机器不稳定也有可能是不适当的软件安装或电脑病毒、后台木马的干扰，你可用新版的杀毒软件进行查杀。

湖南　苏旅

读者　冉冉问： 我的机器是C366A CPU+ASUS V3000显示卡，**为什么我玩《泡泡堂》时屏幕是黑白而不是彩色的**，我选择了1024×768分辨率且颜色是16位啊，Windows桌面色彩正常，玩其他游戏正常。此外我的机器在看DVD时速度也有问题。怎么办啊？

答：《泡泡堂》是一款图形化网络游戏，对显示卡有一定的要求。由于一些老式的显示卡，特别是一些4MB显存的NVIDIA RIVA128（ASUS V3000即采用该芯片组）显卡，由于显存容量过小，且对新版DirectX无法支持，不能顺利执行是很正常的。至于DVD播放解压视频，你的机器配置确实较低，该显示卡的MPEG-2解压加速功能也不是很好，所以播放起来速度慢也是完全有可能的。建议升级机器配置，如果资金不足，也可使用二手的NVIDIA TNT或TNT2之类的显示卡试试。这类显示卡的显存大多在8MB以上，而且有一定的MPEG-2解压加速功能。

湖南　苏旅

读者　王光辉问： 最近我把一个下载的**AVI格式**视频文件转换成了**MPG格式**的文件，用的是Main Concept Encoder。但奇怪的是，转换出来的MPG文件居然比AVI的要大了几倍，不说是AVI视频是不压缩的么？请问用什么转换MPG才能做到比AVI小？

答： 首先要确认转换的MPG格式视频文件为标准的VCD视频格式，其码流标准是1151，分辨率为352×240（NTSC）或352×288（PAL）。如果设定参数高于这个，那么生成的文件尺寸就会相应大一些甚至更多，同时在VCD或DVD播放器上可能无法正常播放。同时你也要注意到，不是所有后缀名为AVI的视频文件都是符合微软标准Video For Windows格式的，比如MPEG-4视频（DivX）格式也是以AVI后缀名结尾的，但由于其压缩算法不同，在保证高清晰度画面的前提下，出现MPG格式文件比AVI格式文件大也是有可能的。

湖南　苏旅

读者　徐李平问： 我昨天去买**显示器**，看了好几个牌子后发现都有一个问题，**即当屏幕背景为纯白色时，可明显看出屏幕中央比四角要亮一点，而且画面有些不匀**。这是怎么回事啊？我们这里显示器可挑选余地不多，怎么办啊？

答： 我估计你挑选的是CRT显示器，如果是全新LCD液晶显示器的话则不会出现上述问题，这些问题是传统CRT显示器采用电子枪技术带来的缺陷。当电子枪发出的光束打在屏幕中心和四角时，由于电子运动路径的长短不一，因而电子从电子枪发射到屏幕中心和四角所用的时间也大不相同，角度也会有所偏差。再加上CRT显示器内部元器件长时间工作后，产生的高温效应使电子束通过荫罩或荫栅后产生发射偏差，所以很容易导致显示画面出现几何失真、四角不对称及亮度不匀等问题。当然，那些显示器在演示时可能都放在了一起，加重了相互之间的电磁干扰。再加上通过分频器接入视频画面，因此视觉效果不好也是有可能的。你可要求商家单独设置一台显示器，再看看效果如何？此外，不同价位和品牌的显示器显示效果也有所差异，如果对显示品质要求较高，建议还是选择诸如SONY、EIZO之类的品牌。

湖南　苏旅

《哈里·波特与阿兹卡班的囚徒》问题集

问： 怎样重考期末测验？我不知道如何做。

答： 期末考是不能在游戏中直接重玩的啦。要重玩某特定的关卡，可在Load Game的Menu中选择，方法是：选择载入游戏的画面，把Save Game 1（或是2、3、4、5、6）旁边的三角形按钮按下，改为Bookmark，然后加载游戏，出现一个选关画面，就可选择重玩的关卡。但前提是你之前一定要玩过那些关卡，否则就不能选择。

问： 在第1关打那个怪兽书，哈利·波特总也打不过，有什么技巧么？

答： 先别让哈利·波特动手，而是让荣恩和妙丽施展Rictusempra魔法攻击它，等它冲向3人时，再让哈利·波特施展Rictusempra魔法将其打落就可以了。

问： 吸血鬼卡片一共有几张？都在哪里？

答： 反正我只打出过5张，全在黑魔法防御课训练那关出现。拿完第一个挑战盾牌，往右走，跳过深坑进入大厅，推动铁皮骑士，然后施法，再向出来的蓝色球体施法，到对面台子上打开箱子拿到第1张；拿到第3个挑战盾牌后进入一个大厅，向蓝色球体施法，转身再向平台上的蓝色球体施法，跳上去，打开箱子拿到第2张；拿到第4个挑战盾牌后进入房间，跳过深沟，向铁皮骑士施法，左上会露出平台和蓝色球体，施法跳上去，打开箱子拿到第3张；拿到第8个挑战盾牌后，返回通道，施法将左侧的骑士推后，进入另一条通道，在尽头拿到第4张；随后，在下一个房间，对右侧的铁皮骑士施法4次可拿到第5张吸血鬼卡。

手机“TOPTEN”投票，每条0.5元，赢取每月幸运奖品，详情请见读者调查表背面。



这期家用电脑测试的专题做得很细致，从个方面详细地给读者解说各种品牌的电脑的性能。很喜欢说博客的那篇文章，因为我自己也算是吧，呵呵。《追逐黎明》感觉没想象中的好，有点失望，林晓还说要连载4～5期，有得等了，没什么悬念的故事，不如上次的《挣扎》好看。每期的游戏上市热报蛮不错的，很实用。这几期对竞技赛事的报道也很细致，RPG制作大师似乎很不错，看了文章之后都想自己做游戏呢，呵呵。

■快评手 风林有蚁

请你快评：针对16期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

2004年06～09期我最喜欢的文章各期投票总结

期	文章名称	作者	得票
06期	3·15——电脑用户的清明节？	龙猫，生铁	125
06期	风中的呼唤（一）	金亮，肖稚女	114
06期	假做真时真亦假？——硬件打假纵横谈	老菜	110
07期	备战愚人节，整蛊DIY	乔珊	236
07期	阿兹台克的狙击攻防战——新de_aztec经典战例	四圈圈	129
07期	《仙剑奇侠传三外传——问情篇》——“一阴一阳谓之道”	王世颖	126
08期	太阁立志传V（上）	赤军，蓝星	112
08期	《仙剑奇侠传三外传——问情篇》天人合一山川变	王世颖	101
08期	风中的呼唤（三）	金亮，肖稚女	97
09期	反恐精英——零点行动	Alan	146
09期	无间盗	枫红一刀流	117
09期	《魔兽世界》Beta版独家测试报告	Ediart	108

（评刊表见每期杂志中所夹的读者调查表，网络投票地址：www.poposft.com.cn）

评刊幸运读者
（2004年06～09期）

姜云升 卢新宇 方彦舒 李佳宇 潘振君 洪敦锐 董远鹏 白蜀辛 郑金亮
郭玉蒿 姚惠敏 吴国盛 江　汀 张　苹 何军涛 李文昕 方彦舒 王可禹
胡　鹏 陈冠男 崔志强 刘德亮 高　峰 孙翘楚 李小千 李怀夏 罗　放
刘　鑫 庄凯瑞 张克波 谭文军 李江涛 陈　岳 孔文滨 陈　烁 卢洪波
夏生洋 万　龙 苗　磊 叶　晖

编辑部将给这些幸运读者邮寄精美的小礼物。

2004年12期

《不谈虚拟，我们看实际》

——《奇迹》充值卡篇获奖者名单

张　旭	李文胜	秦小嫦	韩美娟	阮　岚
王　磊	张　明	罗娟娜	蔡　萍	李彤云
张丽英	万　书	卢智勇	余滔江	刘　迪
王晓铃	张　美	刘志勇	林映君	张春华
陈利华	李希文	杨　竞	文羊萍	刘益扬



获奖者将获得由第九城市提供的魔法师豪华职业包。

2004年06～09期我最喜欢的栏目各期投票总结

06期 栏目名称	票数	07期 栏目名称	票数	08期 栏目名称	票数	09期 栏目名称	票数
实用软件	354	实用软件	606	实用软件	388	实用软件	284
攻城略地	332	攻城略地	499	攻城略地	376	应用心得	276
游戏剧场	299	TOP TEN	476	前线地带	340	攻城略地	267
硬件评析	284	在线争锋	437	TOP TEN	338	硬件评析	261
在线争锋	274	游戏剧场	427	应用心得	331	游戏剧场	255
TOP TEN	267	前线地带	397	硬件评析	292	在线争锋	234
应用心得	250	应用心得	392	问题交流	292	TOP TEN	229
前线地带	243	网络时代	370	在线争锋	276	新品初评	227
问题交流	234	硬件评析	342	游戏剧场	269	问题交流	214
新品初评	228	问题交流	327	有字天书	256	前线地带	211
有字天书	220	新品初评	325	网络时代	244	网络时代	208
网络时代	203	有字天书	315	新品初评	238	新闻广场	179
专栏评述	199	锋利的盾	306	锋利的盾	231	读编往来	176
专题企划	195	游园惊梦	282	读编往来	221	专题企划	172
新闻广场	181	专栏评述	271	龙门茶社	173	锋利的盾	159
锋利的盾	173	读编往来	269	专题企划	161	有字天书	158
龙门茶社	169	新闻广场	258	新闻广场	158	专栏评述	155
读编往来	154	专题企划	231	专栏评述	156	游园惊梦	115
晶合通讯	84	晶合通讯	203	晶合通讯	121	晶合通讯	106

回顾与内幕

■北京 林晓

每次看到评刊的结果，总是感到有些惆怅，在读者喜爱与编辑推荐之间，常有一点偏差，令编辑们抓耳挠腮郁闷不已。每一位编辑，包括记者组那些耍酷的记者们，都希望自己的选题是热门的焦点选题，自己栏目的文章是抢手的争相传诵的文章。可惜我们每期只让读者选择其中的3篇，这可难坏了读者，也憋坏了编辑们。那没办法，所有比赛都只取头3名，评刊也不能例外。

第06～09期杂志已经是上半年的事情了，它们在书架上占了半个“P”和一个“O”字的空间，见证着两个多月中国IT界与游戏业的历史以及普通电脑用户的需求。第06期上的热门文章《3·15——电脑用户的清明节？》与《假做真时真亦假？——硬件打假纵横谈》，反映出大众那种如履薄冰的消费心态。在一个缺乏诚信的商业社会，这样的警示永远有意义。其实这一期里的好文章还有不少，比如记者组的另一篇力作《2003年度中国单机游戏代理商横评》以及《标准》这样的文章。相比较之下，《风中的呼唤（一）》实在不算是个很好的小说开头，它胜出的原因与该类型游戏小说第一次上剧场栏目不无关系。《风中的呼唤》的后续篇中，只有连载（三）获得了读者的认同，可见读者的评价是不留情面，而且非常严厉和公正。



摄影：杨萌

任何关于仙剑的话题都是热门话题，所以第07期与第08期上的“仙剑三外传主企划”谈，吸引了相当多的注意力。听说，8神经和野花正在上海狂赶仙剑三外传的攻略，已经出现了不明原因的发烧等病状，愿上天保佑他们工作顺利。第07期的愚人节专题，绞尽栏目编辑的脑汁，果然“绞”出了“新意”，可是也有人照章行事却害人未成终害己，怪罪到栏目编辑头上，编辑也只有喊“冤”的份儿，谁让其教人家这等恶招啊！相比较之下，该期的《自由的权利——关于3721实名插件的不完全调查》、《万夫莫敌——圣女传》这般好专题文章被淘汰出“当期最受欢迎”的前3名，真是有点可惜。

第08期的《带上数码去旅游》可是一篇花费了大周折的文章。一向以认真著称的硬件编辑答笛，真地带上他那堆宝贝数码外出实践，连参加单位春游也不忘记实践一把。有了切身感受，文章才对读者有实际的参考价值。该文排版出来的时候，我分明看到答笛脸上露出一丝欣然的得意之色，就差在文章上打下一个“答笛制造，童叟无欺”的图章了。

团体的协作是保证编辑选题和实施的关键，第09期的《ITer的天堂之旅——“五·一”全国九大城市电脑市场导游》和《鲜花、美女与包装——10款电子相册制作软件横向评测》就是群力群策的结果。无论是记者还是大软分布在全国各地的调查员，无论是编辑还是评测工程师、签约作者，为了拿出令读者满意的文章，都付出了他们的艰辛和努力。









AMD－速龙64杯
《反恐精英——零点行动》四格漫画大赛

禁忌的游戏



作者：赵维民

编辑部的故事

7月10日的大冒险

■北京 冰河

“八月秋高风怒号，卷我屋上三重茅”，千多年前，一代诗圣杜甫遇到暴风雨，安身之地惨遭洗礼，不过大诗人毕竟名不虚传，已经落到无家可归的地步还以悲天悯人的胸怀做出了流芳千古的《茅屋为秋风所破歌》。在慨叹杜诗圣宽广慈悲胸怀的同时，几个同事也探讨：如果这种倒霉事也落到了我们头上，不知各位会说些什么呢？谁也没有想到，还没有到八月，老天爷就给了我们这个“机会”。

7月10日，一场突如其来的骤雨袭击了北京城，暴雨给北京所造成的具体惨状相信各位读者从电视上都已经看到。“莲花桥”下水没公交车的镜头，使得这个地方的知名度现在已不亚于京城的众多名胜古迹。那么在这场大雨中，《大众软件》编辑部里都发生了些什么呢？

当日中午2点15分，睡得昏天黑地的冰河被玩够了PS2的邻居8神经唤醒，二人商量到底要不要去编辑部加班。虽然当日是周六，刚刚做完当期杂志，但是下期杂志二人都有繁重的任务，于是最终在吃饱喝足看罢《电影传奇》之后，两个人打着伞，摇摇晃晃地出发了。尽管小区门口的马路上已经成了小河，不过两个人谁也没有意识到，他们的历险就要开始了。

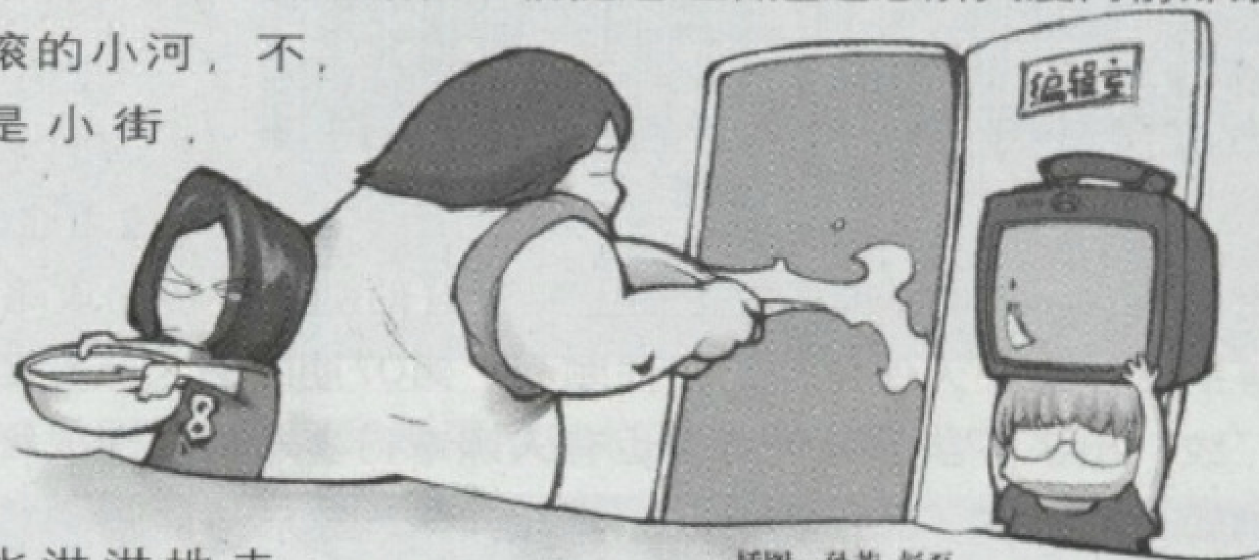
出租车走走停停，终于在一座铁路立交桥不远处停住了。谁也看不到前方发生了什么事情，看着窗外瓢泼的大雨，8神经开始发短信，冰河则拿出相机抓拍路边被大雨淋得湿透的mm们……忽然，8神经一声惊叹：水淹编辑部，速去抗洪救灾！不会吧？恩济大厦的水都涨到5楼啦？

就在8神经在出租车内惊叹的时候，长年坚守编辑部的值班达人——狂人站在社长办公室的门前面色凝重，因为他正面临着此生最艰难的抉择：办公室的门缝中往外迸射的水温度正好，是拿块香皂先洗个澡，还是先弄开办公室的门看看到底怎么回事呢？……犹豫间狂人忽然感到手脚一麻，接着楼内的灯火全灭。他立刻意识到水已经漫到了电源插座，再拖下去他可以洗澡，但是吹风机就没得用了，于是他毅然用200多斤的躯体向那扇神奇的会喷水的门撞去。只听到“哐当”、“扑通”两声，一股波涛卷着狂人从门里冲了出来，若不是浪头先冲进了厕所，整个编辑部就真遭殃了。

狂人在水中高呼“救命”时，8神经和冰河正面对着一条水沟发呆。这里就是铁路桥下地势较低的地方，百川汇集之后就出现了一个新的“水泊梁山”，虽然没有同一时刻莲花桥下出现的场景那么壮观，但也足以漫过汽车的排气管。二人在确定了这里是迷宫的死路之后，衡量了一下自己的敏捷、体力、士气，又看了看随身携带的修改器，认为无论是硬闯还是瞬移的方法都不可行，于是转身向着洪流滚滚的铁路桥上爬去。5分钟后他们战战兢兢地站在铁轨中央，望着两头看不到尾的汽车长龙，心情很沉重，因为他们从短消息中得知黑暗、King等人也分别被堵在某个路口。冰河恶习难改又举起了手中的相机。未曾拍下几张照片，忽闻身后“汪汪”几声狂吠，数条野狗窜了上来，顿时二人抱头鼠窜，从桥上跳了下去。莫非动物也都到这里避难来了？

狂人躺在编辑部门口，洪水被他庞大的身躯挡住流进了旁边的厕所。他一边高呼“为了胜利不要管我”，一边搓了搓胳膊；身后苍茫等众人则忙着抢救实验室、服务器机房中的重点关键设备。墙角处和天花板潺潺而下的雨水被遏制住了，正所谓“按下葫芦浮起了瓢”，黑木的电脑机箱不一会就开始水中“嬉戏”，主编办公室内King的显示器也经历着此生的第一次“洗礼”。林晓姐姐很有先见之明，把一盆花摆在了办公桌上。事实证明这盆花为她桌子上的水土保持流尽了最后一粒沙。她的电脑没事，不过她可以在桌上栽花种草了。

冰河和8神经跟在一辆捷达之后趟过恩济大厦门前那滚滚的小河，不，是小街，水淋淋地走进了编辑部。迎接他们的是同样湿淋淋的狂人。“来得正好，帮我搬东西。”白净了很多的狂人显然心情很好，拿起盛垃圾的大桶放到黑木的座位边接水。苍茫则指着生铁的座位惊魂未定，“我刚刚走开，天花板吊顶就掉了下来……”沧海余生的几个人将被水浸的电脑搬到一处，哆嗦着双手点燃了手中的香烟。



插图：孙芳 彭磊

事情的高潮就这样迅速地过去，现在去莲花桥下瞻仰水没公车的情景已经没机会了，同样编辑部里也只剩余墙上的水痕表明这里曾经有过“飞流直下三千尺”的历史。周一早上的编务会顺理成章地推迟召开，黑木、suki、林晓等人在满地狼藉中寻找自己曾经心爱的物品。听听这些受害者的感慨吧。

黑木：防水机箱，我要买个防水机箱。

suki：这是我的书么？这不是马王堆出土的汉简吧？

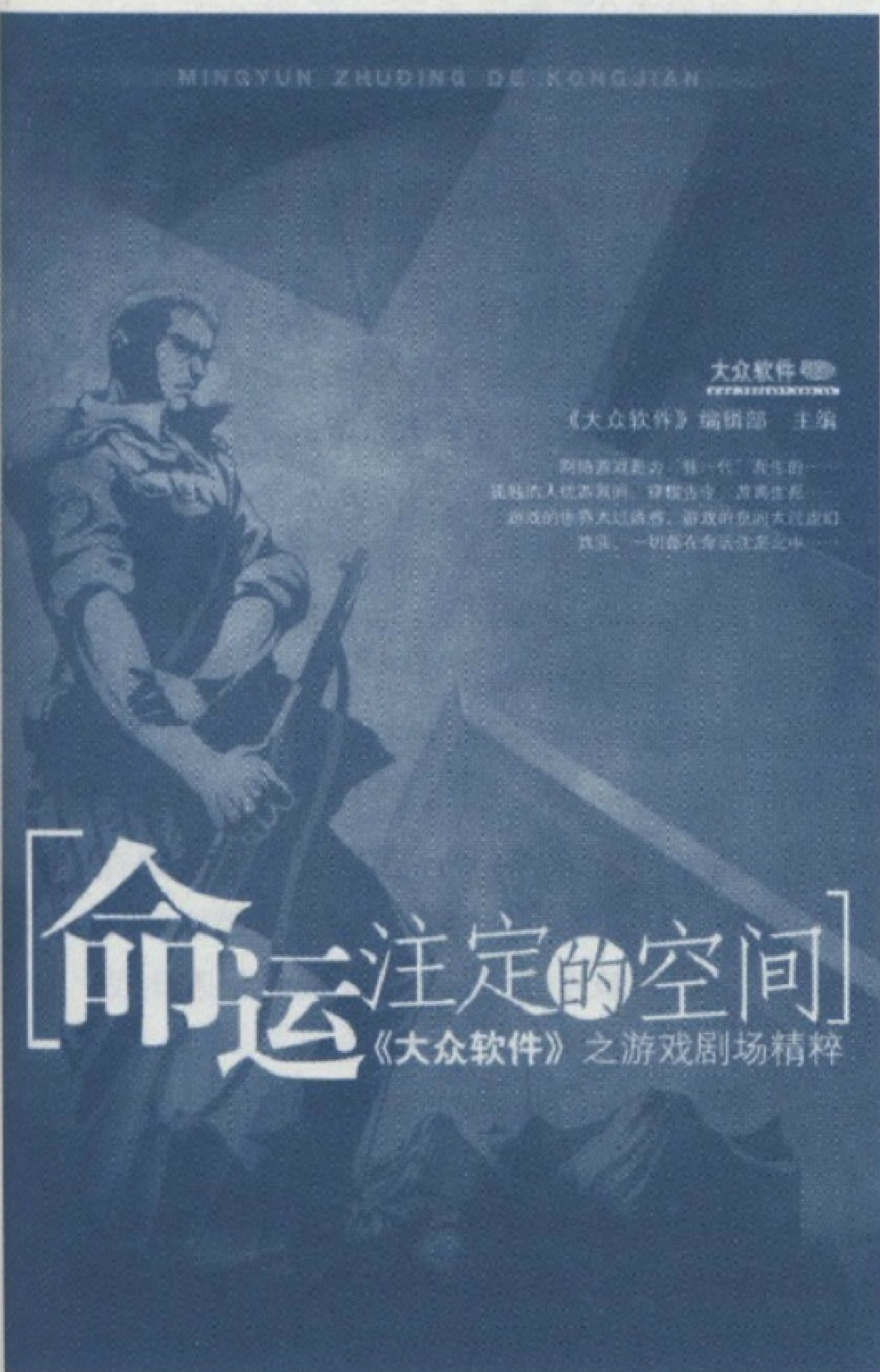
林晓：拜托各位，谁有无土栽培技术的书借我看看！

狂人：ZZZzzz……

冰河：什么！要我写大众闲话？我还要写专题、新闻、攻略、前瞻……啊！

还是杜甫伟大，连倒霉一下都倒霉得那么帅，真是诗圣啊！

命运注定的空间
——《大众软件》之游戏剧场小说精粹



目录

林晓： 准备了差不多有半年的游戏剧场精华本，终于和大家见面了。能够完成这样一件工作，还要多亏同事与作者们的支持鼓励，以及编辑部的全力支持。这本书于我，是对自己和前任剧场编辑Suki、阿飞工作的总结；于游戏剧场，是打造精品栏目的开始；于读者，是终于不必要翻开一年的24本杂志查找心爱的游戏小说。希望这本书您能喜欢，有什么读后感要告诉我啊。

上期内容简介

和胡八的一场比赛，让方术明真正明白了什么叫做"山外有山，人外有人"。他经历了最不可思议的战斗，在胡八手下的全无还手之力，给他带来极大的迷惑和渴望——这是一种了解的渴望。他想知道胡八的本领是怎么练成的，想知道为什么他能够轻易地打倒自己，想知道这样出色的狙击手为什么只混在西座的人群里……方术明走向胡八，决心拜他为师。

这是一个发生在CS 1.1～1.3时代的故事，也是一个为大多数CS玩家所撰写的故事。

追逐黎明

■广西 苍茫

（三）

几多天真的理想

甩枪！CS狙击手的最高境界！方术明在众多人闲聊的口中听到这个词。至于甩枪是怎样的一种操作技术，甩枪的效果到底怎样，他只有在今天的失败中才亲自体会到，而且是最深切的体会，用"创深痛剧"来形容一点也不为过。

胡八问他："你明白甩枪的原理吗？"

方术明抓了抓头："我大概听说过，就是瞬间把准星快速套在敌人的身体上，给人感觉像甩过去的一样。"

大佬饼和胡八都轻轻笑了起来。"都是知其然不知其所以然的啦。"前者喝了口茶，说道。后者用大佬饼的电脑，从资源中心拖了一个CS游戏包过来，执行CS程序自建了一个服务器，地图是dust2，又使自己的机器也进入服务器，然后对旁边一个光头说："刀仔，你也装个游戏进去啦。"光头应了一声。

在胡八的授意下，大佬饼和刀仔充当CT。两人来到A点大通道，一起并排站好，之间留出1～1.5个身位的空隙。胡八则充当T，购买了AWP来到大通道站定，开好6倍狙击镜。在屏幕里，单个目标的身高只有小指头指甲盖大。他对方术明说："要怎样才能同时打死这两个目标？注意，我说的是同时。"

方术明大惑不解，说："我做不到。我只能一个一个地打。"

胡八说："甩枪可以做到。"他在按下鼠标左键的同时，快速地横向移动鼠标。方术明只看到枪响的同时，屏幕上的红点准星划过一道小小的横线，结果是根本不重叠的两个CT全被击毙。

胡八回头问："明白了？"方术明点点头："鼠标划过的那段距离，在屏幕上显示为准星移动的距离，就是AWP的有效杀伤范围。即是说那段'横线'上面，都是子弹。"

"嗯，孺子可教。你现在应该明白，我为什么能够打死跳在空中的你了。我甩枪的最好成绩，是一枪同时打死5个人——他们都在我的甩枪范围内。就算是现在最新的1.3版本，这个Bug也仍然存在。"胡八说。

其实不用胡八再说，方术明也明白，为什么跳狙在胡八面前不起作用了。跳跃过程本来就需要时间，而跳跃范围是固定的，再怎么跳也不能摆脱"甩枪"拉出的横线范围。退一万步说，就算胡八反应比自己慢，只要他及时划出那道横线，自己一样是个死字。

方术明又问："那么你当T的时候，狙击镜只开一半或者没开全是怎么回事？"

胡八回答说："移动出来的同时可以开镜。只要你位置感足够好，预先判断目标的位置没有错，就可以在狙击镜展开的同时捕捉目标并结合甩枪进行射击。只要打得多了，熟练了，你就会发现即使没有等狙击镜完全展开也可以完成射击过程。"

方术明这下明白了，胡八对自己所处位置的准确判断，加上熟练地运用"甩枪"技能，使自己变得不堪一击。

"这些都是基本原理，练习还是要靠自己。最好的练习对象是机器人。你打过机器人吗？"胡八问。

方术明说："打过，也知道怎样自建服务器加机器人。"

"那好，你自己练习吧。最佳练习地点是cs_italy的长通道和de_aztec的桥头堡。对了，你会调鼠标移动度吗？甩枪需要合适的鼠标移动度。"

方术明再次脸红，嗫嚅着问："是在CS界面下调吗？我只会在那里调……"

大佬饼说："在游戏中按'`'键，拉出控制台，输入'sens'后按'tab'键，会出现'Sensitivity'，在后面

输入自己想要的鼠标移动度再敲‘回车’键就可以了。不输入任何数字直接敲‘回车’键，就可以看到当前自己所用的移动度。练甩枪的话，鼠标移动度要控制在2以下。”这时他的手机响了，于是对胡八和刀仔说：“够钟返工了（到点上班了）。”

胡八点点头，对方术明说：“我们要去上班了，你自己练习吧。记住，要有耐心，一开头打不到是很正常的。而且不要心急，注意练习的强度。对了，我的鼠标移动度是1.3左右。而你一开始可以根据自己的习惯调整，不必调得那么低。”3人起身结账，离开了海蔷薇。

方术明出了一会神，开始一遍遍地看胡八和自己单挑的Demo，揣摩胡八的技巧和感觉。然后自建服务器，在cs_italy练习。可是习惯了9倍镜模式的他，在6倍镜模式和2以内的鼠标移动度下怎么也打不中目标。一个下午，他就在无休止的尝试和不断的失败中度过。直到19时，同学叫他去游泳，方术明才无奈中止了练习。

在过去的3天中，方术明都在练习，进展却一直很缓慢。这天是周六，他从下午一直练到晚上23:40。阿星和天狗下班了，看到他练习得满头大汗，脸上全神贯注的形态频频被烦躁和失意取代，便过来招呼他：“到此为止吧，明天再练过。难得今天都有空，我们去‘上下九’消夜。”方术明早就筋疲力尽，闻得此言，叹了口气，结完账，和他们一起走出了网吧。

天空群星璀璨，炎热的夏夜，微风不时吹过，带来丝丝凉意；路边的花草树木郁郁葱葱，在灯光下投射出稀疏的光影，若有若无的花卉芬芳让人精神为之一振。3人边走边聊，不一会来到了上下九。上下九一带都是大排档，每天的吃饭时间这里就洋溢着酒香、菜香和汤香，中间夹杂着香水味和香烟味。广州四季如春，晚上这一带都是食客如织，人来人往。便宜的价格、丰富的美食让众多休闲人士流连忘返，夜市也因此常常营业到凌晨两三点钟。

阿星和天狗带着方术明来到“一帆天地”坐定。这家档点是上下九最旺的的饭馆之一，规模小了点，但菜肴可口、服务周到；老板又热忱平易，许多年轻人都喜欢来这里就餐。方术明惊讶地看到，在餐厅里招呼客人的正是前些天在海蔷薇见到的刀仔。刀仔看见3人，友善地笑了笑，便拿着菜牌过来了。

天狗点了一份姜葱炒牛肉，一份油爆黄鳝，一盆枸杞猪肝汤；阿星点了一份梅菜蒸猪碎肉，一份麻油黄瓜鸡丁。刀仔笑着说：“你个尖酸人啊，又点这些菜，那不是要胡八亲自落厨？”方术明听得此言，惊讶地瞪大眼睛：“胡八在这里干活？”

“是啊”，天狗喝了一口啤酒，“大佬饼是这里的老板，胡八是这里的厨师，刀仔是服务生。我们经常来这里吃饭消夜，不过你就是第一次来了。你可以看看周围，都是青年人，而且很多都是网民。上下九有几间档点，是他们一贯的聚集地。”

不多时，大佬饼走近前来，一看便大笑说：“我就知梗系（一定是）你个衰公（广东话，意为“混蛋”）……哦？怎么带了那天和胡八单挑的小兄弟跑来？”

天狗回答说：“正常啦，都熟口熟面了，刚好我们到点下班，就叫他过来消夜咯。”

大佬饼给方术明舀了碗汤，问道：“怎么样？甩枪练得如何了？”方术明只是摇头，“难！几天下来，一个人都甩不中。”

“急不来的，才几天啊？等胡八下班了，再向他讨教咯。你们慢慢吃，我还要去忙。等客人走得差不多了再过来聊。”大佬饼说完，自顾自走开了。

不久菜上齐了，尝着味道很鲜美。3人边吃边聊。方术明白天的几顿都没有吃好，到这个时候实在是饿得狠。正吃着，外面一阵喧哗，几个青年人走了进来。两人穿着前卫，另3人也衣着光鲜，其中为首的还染了一头红发，戴了一个耳环。柜台处的大佬饼看见这些人，脸一下子就沉了下来。

红发青年倒是一脸敬意，他规规矩矩地问道：“大佬饼，请问你今天晚上有空吗？”

“没空。”大佬饼冷冰冰地甩出两个字，让方术明觉得饭馆里的温度似乎一下子降了下来。红发青年有些尴尬，随即又说：“那么我们等吧，等你们下班有空。”回头招呼一个小矮个：“铁能，我们点几个菜，也吃点东西。”

大佬饼铁青着脸，似乎就要发火，但他并没有这样做——店里的生意总不能就这样给搅了。所以他看着那5个青年找地方坐了下来，点了酒和菜，开始吃喝。这帮人从外表上看绝非善类，现在却温顺得很，丝毫没有惹是生非的意思。

阿星小声问天狗：“狗哥，他们是什么人？”

“是广州的一支CS强队，名字叫Silent。这段时间他们崛起得很快，差不多是广州最强的战队了。”方术明听说过“Silent”的名头，于是也问道：“他们来这里干什么，晚上不训练么？”

天狗脸色也严肃起来，说道：“Silent想和胡八他们比赛。只有打赢胡八他们，才能证明Silent是广州最强队。”此言一出，方术明马上联想到他听说过的一支CS传奇队伍，惊得脸都白了，停下筷子，靠近天狗，小声问道：“……难道胡八他们就是Summer Rain战队？”天狗点点头，没有再说什么。

Summer Rain这个名字，比甩枪更让方术明震动。这支战队代表的是中国CS的最高水平，每个队员都拥有鬼神莫测的技术、心有灵犀的配合与凶狠强悍的实力。最重要的是Summer Rain整体上有着压倒性的霸气，能轻易使所有对手俯首称臣。Summer Rain纵横中国整整一年，大小战事过百场，没遇到过任何对手。但到2000年春，这支战队就没有更多的信息了，仿佛被晨风吹散的朝雾，消失在熙熙攘攘的人群中……

方术明万万没有想到，教他甩枪技法的胡八和这家餐厅的老板大佬饼，就是中国第一强队Summer Rain的成员。他们为什么会在这里干如此辛苦的工作，而不去继续他们华夏无敌的征程呢？

（未完待续）



自述江湖道

（一）我一直生活在这块叫做神州的土地上，在这块土地上或许我只是一株生长在某个角落的野草。有时我会晒在月光下抱着一坛女儿红放声吟诵着残章断句的宋词。

“轻狂少时，笑颦今昔犹在；

何曾无奈，未思量，朱颜改；

朝花开，迟暮深埋，尚痴待故人采……”

偶尔，我会回想起江湖，有人说，有人的地方就是江湖，也有人说，神州大地就是江湖！

我的确是个野孩子，师傅说她云游时在猢狲岭捡起了被遗弃在篮子里的我。然后师傅带我入了术门，一个据说有500年历史由龙女统帅的术士帮会，于是我这个天资聪颖、体格极佳的坏孩子偷学了龙女至高无上的秘籍青龙18变中的暗器心法天女散花、刀法刺杀辟魔以及内功心法妖灵幻身。

因为偷学而被逐出师门的我身负冰火雷冥四大真气，已超越了术门近10年来所有绝顶高手的修为，在江湖中能打败我的人已寥寥无几。在我流浪的这几年中江湖上很自然地出了几件震惊的大事：

恶狼林的剑齿狼王被降伏；

封神台的食人巨虎被斩杀；

摘星岭的金翅鹰王也消失了踪影；

魔道武功最高的长老碧青天也被斩下头颅。

于是传言出现了：凤凰杀手羽是天下第一杀手，没人见过他的样子，没人逃过他的神出鬼没的武器！

（二）这种生活一直持续到一个身影的出现……

八月，大米丰收的季节，我捧着一大碗香甜的米饭，大口地吃着。我在江湖上的唯一挚友活佛对我说有人要与我生死一战，每次他都以传授佛经的理由为我婉拒，可这次……我把剩下的半碗饭递给活佛，在阿弥陀佛声中消失了身影……

残酒，剩饭，我追杀欧阳泛泛——武林中新崛起的高手，传说她的武功不在我之下。

“你为什么不逃？”飞仙绝顶，她没有任何的退路。雨水打湿了她全身的衣服，水珠不断地从她成绺的头发上滴下，她的剑异常稳定，眼神已告诉了我她的决定。

40招过后我的刀尖已抵在她喉咙，我终于看到她眼神中的一丝惶恐，于是我撤刀，转身。

“你为什么不杀了我？”这是我第一次听到她的声音。

我摇了摇头，没有说话，也许，也许我太寂寞。



（三）一年之后，江湖人士都集中在钓日村——我和欧阳泛泛决战的地方，有人已开始下赌注，我听说他们认为欧阳泛泛的赢面较大，因为我曾没有杀她——一个杀手如果放过一个人，那么他永远都没有再杀那个人的勇气了。

我持刀在微风里伫立，但看到她，我突然失去了杀气，我甚至都没有拔刀。

“你为什么不动手？”

“因为人生永远没有胜负”我说。

她讶然的眼睛里转过一丝笑意，弹剑而吟，我放松了四肢，随便靠着一棵松树躺了下来，那是我最舒服的姿势。那夜我们并没有动手，而是坐在一起谈了很久很久。谁也不知道那一夜我们谈了什么，但绝对没谈感情。

然后这一年我们再没有见面，我遁去了身形，她成了主宰武林的高手。

（四）我重出江湖开始杀人，但我并不快乐。

“你已经杀了17个人了”她出现在我的面前，“为什么杀人？”

我没说话，她叹了一口气，“我将是第18个”。

我露出白森森的牙齿和绝望的笑容，旋月刃月光一般从左袖飞出。她没有动，旋月在她咽喉处停住掉落在地，没了绝顶暗器的我露出绝望的表情，转身离去。

这便是我们的江湖，我们的神州……



10元正版软件

诚征软件产品

"芝麻开门"是北京正普公司推出的低价正版系列软件，单盘每套价格10元，多盘每套价格15－25元，平均每片5－10元，具有极强的价格优势。芝麻开门系列软件涵盖了游戏、娱乐、教育、百科、工具、素材等类别，现有品种超过1500种，自2001年8月上市以来，受到了广大消费者的热烈欢迎，销售量持续上升，年销量达到1000万套。

为了更好地服务于芝麻开门系列软件消费者，不断推出新产品，现诚征软件产品和软件产品开发合作伙伴。软件开发公司、软件工作室、软件开发爱好者，只要能做出高质量、有特色的软件产品，均可应征。有意者请联系北京正普公司产品部，电话：010-82634708，QQ：1945577。

精品游戏

编号	名称	价格/盘数
ZM1523	灌篮高手VS圣斗士(游戏)	10元/1CD
ZM1521	中国麻将大全	10元/1CD
ZM1520	实况足球经典全集	15元/2CD
ZM1509	中华客栈	10元/1CD
ZM1501	SFC模拟游戏大全	15元/2CD
ZM1493	格斗游戏全收藏大全集2004	15元/2CD
ZM1473	三角洲特种部队2(英文版)	10元/1CD
ZM1469	野战排(英文版)	10元/1CD
ZM1468	3D七龙珠经典全集	10元/1CD
ZM1467	热血街霸	10元/1CD
ZM1459	GBA经典游戏全集	15元/2CD
ZM1457	盟军行动-猎杀潜航	10元/1CD
ZM1452	盟军行动-猎杀虎王(中文版)	10元/1CD
ZM1451	亚特兰蒂斯3-新世界	18元/3CD
ZM1450	大秦悍将	10元/1CD
ZM1448	GBA游戏大全	10元/1CD
ZM1447	挑战智力拼图游戏	10元/1CD
ZM1445	拳皇格斗全集	10元/1CD
ZM1441	盖亚大地传说	18元/3CD
ZM1440	爱神餐馆	15元/2CD
ZM1439	公主幻想曲7	10元/1CD
ZM1437	玩具小兵	10元/1CD
ZM1432	拳皇对街霸2004	10元/1CD
ZM1431	拳皇2003	10元/1CD
ZM1430	最新合金弹头全集(完美版)	10元/1CD
ZM1429	合金弹头5	10元/1CD
ZM1423	工业大亨(中文版)	10元/1CD
ZM1422	侍魂・零(赠送合金5)	10元/1CD
ZM1419	无敌先锋	10元/1CD
ZM1418	命运的路II	10元/1CD
ZM1417	神探杰克	10元/1CD
ZM1416	赤焰帝国黄金版	15元/2CD
ZM1415	炮灰向前冲(标准版)	20元/4CD
ZM1414	西部快枪手	10元/1CD
ZM1413	绿色贝雷帽	15元/2CD
ZM1412	超酷经典格斗游戏全集	15元/2CD
ZM1411	沙丘王子复仇记	10元/1CD
ZM1409	三角洲特种部队3-大地勇士	10元/1CD
ZM1408	F-22	10元/1CD
ZM1407	JSF联合歼击机	10元/1CD
ZM1406	空战射击游戏大全	10元/1CD
ZM1405	街机游戏风云榜	10元/1CD
ZM1403	空战游戏排行榜2004	10元/1CD
ZM1402	经典动作游戏大全	10元/1CD
ZM1378	巴黎-达喀尔拉力赛	10元/1CD
ZM1374	GBA模拟游戏全收藏	15元/2CD
ZM1373	超酷迷你小游戏	10元/1CD
ZM1371	卡曼奇(黄金版)	10元/1CD
ZM1370	F-16多用途战斗机	10元/1CD
ZM1369	MIG-29(米格-29"支点")	10元/1CD
ZM1357	李世民传奇之乾坤镜	18元/3CD
ZM1356	经典模拟游戏大全	10元/1CD
ZM1350	赛车游戏王	10元/1CD
ZM1349	经典格斗游戏风云榜	15元/2CD

卡通．MP3音乐．影视

编号	名称	价格/盘数
ZM1543	卡通片系列-名侦探柯南后续2	18元/3CD
ZM1542	卡通片系列-名侦探柯南后续1	18元/3CD
ZM1195	卡通片系列-猎人续集	18元/3CD
ZM1146	卡通片系列-名侦探柯南续	20元/4CD
ZM1133	卡通片系列-幽游白书(上)	18元/3CD
ZM1132	卡通片系列-浪客剑心(下)	18元/3CD
ZM0966	卡通片系列-蜡笔小新续	20元/4CD
ZM0824	卡通片系列-机器猫小叮当全集	25元/5CD
ZM0760	卡通片系列-麻辣教师(动画版)	18元/3CD
ZM0742	卡通片系列-灌篮高手全集(上)	20元/4CD
ZM0741	卡通片系列-圣斗士全集(下)	18元/3CD
ZM0557	卡通片系列-名侦探柯南	25元/5CD
ZM0543	卡通片系列-蜡笔小新	20元/4CD
ZM0504	卡通片系列-樱桃小丸子	18元/3CD
ZM1512	男人百分百	10元/1CD
ZM1511	女人百分百	10元/1CD
ZM1483	欧美摇滚经典全集	10元/1CD
ZM1482	葛莱美与奥斯卡经典全集	10元/1CD
ZM1481	劲爆热舞DJ王	10元/1CD
ZM1388	经典好歌100首	10元/1CD
ZM1342	中国传统器乐名曲大全	10元/1CD
ZM1341	奥斯卡金曲盛宴	10元/1CD
ZM1338	一人一首成名曲女人篇	10元/1CD
ZM1337	一人一首成名曲男人篇	10元/1CD
ZM1334	摇滚殿堂	10元/1CD
ZM1263	经典MP3-张国荣	20元/4CD
ZM1193	古典也流行	10元/1CD
ZM1165	情感轻音乐	10元/1CD
ZM1136	劲爆流行冠军榜	10元/1CD
ZM1492	影视珍藏馆19-东边日出西边雨	18元/3CD
ZM1476	影视珍藏馆17-窥者西儿	18元/3CD
ZM1466	岳飞传(木偶剧)	15元/2CD
ZM1461	影视珍藏馆16-血玲珑	20元/4CD
ZM1446	影视珍藏馆10-金钱本色	15元/2CD
ZM1420	影视珍藏馆12-其实男人最辛苦	10元/1CD
ZM1384	PC精彩影视港台篇(八)	10元/1CD
ZM1367	影视珍藏馆3-少年张三丰	18元/3CD
ZM1303	影视珍藏馆7-永不放弃/相约	20元/4CD
ZM1286	PC精彩影视欧美篇(一)	10元/1CD
ZM1266	PC精彩影视港台篇(一)	10元/1CD
ZM1242	经典日剧:东京爱情故事	18元/3CD
ZM1232	影视珍藏馆1-北京人在纽约	18元/3CD
ZM1206	经典日剧:美丽人生	18元/3CD
ZM0714	经典日剧－悠长假期	20元/4CD

语言教育．电子图书．电脑学习．软件工具．百科类

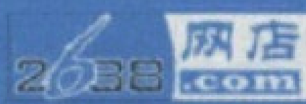
编号	名称	价格/盘数
ZM1519	企业管理表格大全	10元/1CD
ZM1508	新东方背单词2	10元/1CD
ZM1490	缩略语词典	10元/1CD
ZM1486	中外作家作品辞典-外国作家作品	10元/1CD
ZM1485	新英语900句-生活篇	10元/1CD
ZM1464	热门卡通素材库(下)	25元/5CD
ZM1458	电脑装机全面通2003	15元/2CD
ZM1454	圣经故事与宗教绘画	10元/1CD
ZM1444	中药词典	10元/1CD
ZM1436	美国之音特别英语2002精选MP3	15元/2CD
ZM1434	网页制作三剑客2003	20元/4CD
ZM1404	希腊神话与人体艺术	10元/1CD
ZM1393	格林童话(上)	15元/2CD
ZM1390	安徒生童话全集(下)	15元/2CD
ZM1387	光盘刻录全面通2	15元/2CD
ZM1376	许国璋电视英语(MP3版)	20元/4CD
ZM1372	电脑高手速成秘笈-电脑入门卷	15元/2CD
ZM1368	儿童英语情景会话	15元/2CD
ZM1301	中华上下五千年	10元/1CD
ZM1276	英文世界名著1000部	10元/1CD
ZM1167	万能实用工具大全	20元/4CD
ZM1160	家庭装潢ABC--舒适篇	10元/1CD
ZM1155	网页制作三剑客二十日通	18元/3CD
ZM1142	OFFICE2000实战专家	15元/2CD
ZM0836	高精度数码图库-COOL图酷2	18元/3CD
ZM0756	轻松学电脑－办公软件篇	10元/1CD
ZM0687	小学生作文大王	10元/1CD
ZM0417	二十五史	10元/1CD
ZM0416	资治通鉴	10元/1CD
ZM0366	中国古典文学百部(一)珍稀篇	10元/1CD
ZM0361	装饰装修大百科	10元/1CD
ZM0123	素材库大全之自然风光篇	10元/1CD



正普科技 客服QQ：1945577 咨询电话：010－82671133

上海：021-63514015 杭州：0571-86980163 成都：028-85233659 沈阳：024-23960699
广州：020-82329307 济南：0531-6558412 武汉：027-87851366 南京：025-86933186

网上零售



QQ购物：100282688
网上购物：www.2688.com
电话购物：010-82682688

★十万种正版软件、音像、图书，每天推出百种新品★全场商品件件低价★不满意就退换

汇款地址：北京中关村邮局005信箱 2688网店(收) 邮编：100080 请在汇款单附言中注明商品编号和联系电话。

● 各地新华书店、音像店、购书中心、书城、沃尔玛超市、欧尚超市、软件店有售。 ● 诚征各地区经销商和软件产品。

密傳 Online Game

夜叉族的悲剧 ——《密传》世界背景介绍

《密传》的世界——曼陀罗村庄，一个默默无名的夜叉族战士，背负着"夜叉族的悲剧"般凄凉宿命，义无返顾地踏入了这个疑问与危险并存的世界中……



创世之初

从创世之神开始，创造之神梵天、调合之神比湿奴和破坏之神湿婆维持着《密传》世界的平衡。在黄金时代，他们居住在香巴拉城里，其他的下级神和人类则以曼陀罗高原为中心过着安定的生活。对于人生价值的自我实现有着持之以恒精神的人类，为了寻找属于自己的生活摇篮，开始向大陆的各个地区迁移。在神的帮助下他们驯服了未开发的大自然的力量，定居于8个地区。《密传》的世界按照创造人类的三主神的构想，向神和人类互助的，所有人格体实现自我的理想型的方向发展。

主神的陨落

在所有的一切看起来都和平安定的《密传》世界中，维护世界均衡的三主神之间产生了冲突，相传于人类之间的只是湿婆斩了梵天的头。对于到底湿婆为什么会斩下梵天的头，人们按照自己信仰的主神，都有不同的理解。梵天被砍去了首级之后，由三主神维持的《密传》世界的均衡也遭受了破坏。一次偶然的机会使得驻守曼陀罗高原的下级神弄清了三主神力量消失的前因后果，为了找回《密传》世界的均衡，他们赶往香巴拉之门，不料却打开了某种被封印着的神秘力量，这些为下级神和人类所不知的恶魔势力，像是蓄谋已久似的，侵犯了密传的世界。聚集在香巴拉之门前的下级神和履行曼陀罗高原守卫职务的神的军队，被来历不明的恶魔军队打得措手不及。无力后退的众神们，集中最后的力量通知分散在各地的人类，期望获得人类的帮助。





八王之战

混乱是从创造者和三主神之间开始的，而结束这混乱的却是被认为是最软弱的人类。当曼陀罗高原上神的军队被歼灭，密传世界的希望变得渺茫时，分散在各地的人类的军队挡住了恶魔大军的前进。8个人类种族的联合军与神的军队都无法击败的恶魔大军对抗了10多年。在持续的战斗中，人类的军队始终以8位英雄为核心掌握了战场上的局势，通过8位英雄的努力，恶魔军队终于被赶走，但曼陀罗高原的大部分地区因受到战争的影响而变成了废墟，驻守曼陀罗高原的下级神也失去了踪迹。决定战争胜负的8位英雄以自己生命为代价，封住了不断复活的恶魔力量的喷出口。人们为了纪念8位英雄的勇猛和崇高的牺牲，称他们为八王，将那10多年的战争叫做"八王之战"。





黑暗的前兆

战争结束后很长一段时间，八王之战带来的伤痕渐渐从人们的记忆中消失了。成为废墟的曼陀罗高原上重现了人类的城市，称作真·曼陀罗。但是，三主神力量的消失使《密传》世界变得毫无秩序，而且人类对三主神之间谁对谁错、谁恶谁善有了各自不同的看法。就在为了各自信仰反目时，人们发现了从地下深处涌现出的不明邪恶物质，于是局势又紧张起来。所谓的"恶魔之血"出现后，人们在30年之间，抛弃了他们的祖先用血泪创建的真·曼陀罗，移居到南方的新要塞"曼陀罗山庄"，期间人们多次攻击了"恶魔之血"和恶魔军队，但都以失败告终。此时的曼陀罗高原到处呈现着黑暗降临的征兆。

夜叉族的悲剧

并非所有的人都对"恶魔之血"和恶魔的出没无动于衷。战争开始后不久，在曼陀罗高原的人们向勇敢的夜叉族发出求援信，很多勇敢的夜叉族青年自愿参加了探索地下洞穴的战斗。数千勇士中幸存者不过百名，且都为重伤，这就是所谓的"夜叉族的悲剧"。于是曼陀罗村庄的人们从此不再进行对地下洞穴的探索，而是禁止人们靠近地下洞穴附近。

夜叉族的勇士

离开曼陀罗高原向东北方向移动，最终定居于大草原的人们特别擅长于打猎。"夜叉族的悲剧"带给了他们巨大的灾难，使他们有着高度的责任感，认为这一切都是自身软弱造成的，所以一直不断地修炼。他们善于利用简单的武器，在近距离战斗中能发挥突出的能力，但攻击力并不是很强。夜叉族的格斗术是他们在战斗中常胜不败的关键，因此他们的战斗技术在很久以前也传到了邻近灵鸟族那里，而且他们还拥有所有种族中唯一的治疗技能。

作为伟大探索者的夜叉族拥有一颗勇敢的心，作为《密传》世界中八大种族的他们发誓会像他们伟大的祖先一样——为了争取和平、安定而奋战在曼陀罗高原每一个角落。如果你也同样怀有一颗勇敢的心，就请加入到《密传》的世界中，加入到夜叉族，和我们一起拼搏，奋战吧！

够爽、够酷、够全面

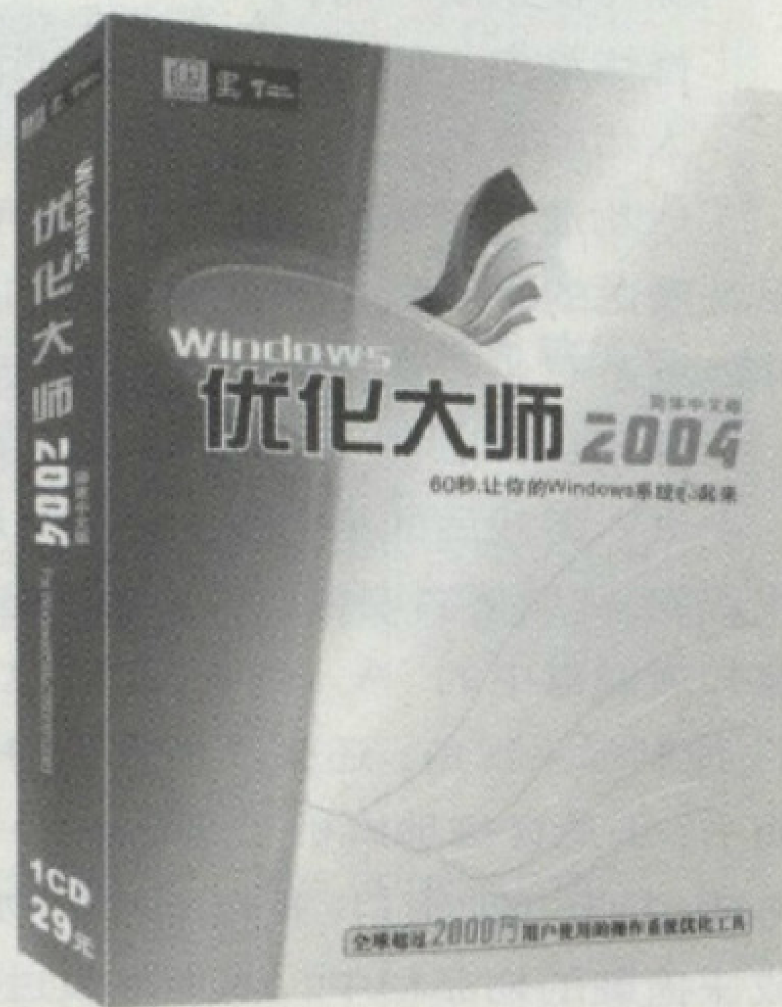
——“Windows优化大师2004”卸载顽固程序

电脑里不想要的东西怎么都删不掉，简直让人头疼。前几天我的电脑里安装了一个应用程序，由于操作错误，致使卸载这个应用程序时电脑总是提示“下列文件不存在或者不是一个有效的卸载日志文件”，用应用程序自带的卸载程序不管用，在控制面板的“添加/删除程序”中选择删除还是不行，将程序重装了一遍后再删除，问题依然存在，真想把这个破电脑给废了。无奈之下又找朋友研究了半天，最后才想起最新版本的“Windows优化大师2004”中提供的“软件智能卸载”功能，可自动分析指定软件在硬盘中关联的文件以及在注册表中登记的相关信息，能在压缩备份后清除，看来只有试试这一招了！

1.打开“优化大师”，进入“系统清理维护”类别中的“软件智能卸载”页面。在页面上方的程序列表中提供了Windows“开始/程序”菜单中全部的应用程序列表，在列表中选择要分析的应用程序。

2.选定要分析的应用程序后，点击“分析”按钮，“大师”就开始智能分析与该应用程序相关的信息了。经过“大师”的智能查找，对分析结果进行卸载安全性和可行性检查，最后从分析结果列表中去掉“大师”认为不安全或不可行的待卸载文件或注册表信息。

3.分析结束以后，单击“卸载”按钮，“大师”在备份了相关的注册表信息和文件信息后，就开始进行卸载工作，很快 载结束。再次打开电脑，那个顽固的应用程序真的不见了！大功告成。心情立刻好了百倍，就好像一个纠缠了自己很久的恶魔终于被我摆脱了，那个爽啊！第一次用优化大师就感受到了它的神奇，对了，我还发现了系统信息检测、磁盘缓存、驱动智能备份、优化开机和上网速度等好多功能。嘻嘻，好事大家分享嘛，我是告诉你了，不妨你也体验一下那种爽的感觉！



雅典娜

——战士系列职业初级攻略

纯战士职业总概述

修炼方式：一直持续练近战，避免使用弓、杖类武器及法术技能。

职业特点：拥有所有职业中最高的物理攻防和最多的HP。

常用有效技能：纵斩、闪刺、剑之波纹。

武器装备依赖度：高，尤其对于防具依赖度很高。

操作复杂度：低。

修炼难度：低，前后期练级速度均衡。

人物的建立

成功进入游戏后，便开始建立角色。战士系职业可把系统赠送的5点属性全部加力量，如果力量不够15是不能穿战士系职业服装的。

操作和指南

进入游戏后的第一个地图就是新手村"泽斯岛"，环视四周，被城堡高墙包围的你是不是有点不知所措？首先要知道键盘中的"A、S、W、D"，这4个键控制视角，"R、F"控制水平视角。还有一个重要的"H"是新手必按的说明书，上边详细地解析了《雅典娜》操作方面的一些快捷方式。打开技能窗口，把自动拾取物品图标设为拖拽到置成快捷键的物品栏中，以便练级过程中拾取物品更为方便。当你熟练掌握了这几个快捷键之后，再试一下，是不是对周围的环境一目了然了？快快找到出城的大门，握紧手中的刀剑，去降伏城门口的这些独眼怪吧！

初级流程攻略

游戏中的怪物攻击模式分为两种：一为主动攻击型怪物，二为被动攻击型怪物。而这些独眼怪、鼠怪是属于被动攻击型怪物，也就是说如果你不去主动攻击它，即便你身边围了一群怪物，它们也不会主动来攻击你。用剑技打杀这些初级新手怪物升级很快，不到一小时，你就可升到10级，靠边打怪边积攒的钱应该可够买一把"黄铜剑"了。这时你可奔赴下一张地图——沃尔镇。在沃尔镇地图中的右下方有一小块更新"小火龙"的区域。小火龙攻击力为28，别看这个小东西个子不大，伤害对于目前级别的你来说还是很高的！并且属于主动攻击型怪物。好在你已掌握了一定的操作能力，独自面对两只左右的小火龙还是没有问题的。在这里持续拼杀到11级，回到沃尔镇城中买套衣服吧，"黄铜套装"目前是比较适合你的。换了装备出来再试一下？变化很大吧，"小火龙"的攻击对你根本构不成威胁了。先恭喜恭喜！准备一下，告别这个伴随你"童年"成长的小镇吧，来到这个危险而又恐怖的地图——恶狼峡谷！



在练级的同时一定要掌握好收支平衡，保守型的方法是打比自己等级低的怪物比较安全，同时也可省去不少购买药水的钱，积累下来的钱就是积蓄。



恶狼峡谷中的怪物大部分是主动攻击型，小火龙、僵尸犬、地狱犬等，它们的攻击力并不是很高，但这些怪物死亡后掉落的钱币可不少，一只能给100～150，这就是你筹钱的第二阶段。攒一套将防御力提升至60左右的装备后，在这里你就可保持不耗血了。几个小时的时间，你就成长为20级的小战士，已不是昨天那个初入江湖的毛头小子了。握紧手中的刀剑奔赴下一个将要面对的战斗地图——兽人部落！

兽人部落中级别最低的怪物是"大眼怪"，其次是"兽人战士"和"兽人弓手"。其中以"兽人弓手"的攻击力为最强，而且是远程攻击的怪物，防御力很低的你该小心了。地图中怪物的防御能力也较恶狼峡谷中的怪物有很大的提高，使攀升等级有了一定的难度！不用急，回到部落的村庄中，先更换一下自己的装备，争取将防御提升到100左右，兽人们的伤害对你已构不成威胁了，这样能到30级……

对于一个30级的战士来说，去墓园地图中打"食人鱼"无疑是最好的选择，兽人弓手的攻击力为90，食人鱼为105。虽只有15点伤害之差，但得到的经验要比"兽人弓手"多出许多。"食人鱼"35级，但攻击和防御都很低，有多低呢？比22级的僵尸还低。而且相对其它怪物的血量也很少，砍杀比较轻松。还会掉落武器卡和防御卡哦，这是升级高级装备、武器的好东东，市价在70万YDN币左右。

现在有钱了，快去买匹马来骑吧。在兽人部落找NPC购买，价格是100万，不但样子超帅，还会提高行走速度哦！不过在马上攻击怪物时的防御力会被削弱1/3，所以在战斗时尽量下马攻击。将马卷拖拽到界面下方的快捷栏中，方便来回切换跑步模式。

目前战士的汰金、寺庙等装备市价都在70万YDN币以内。"纵斩"、"闪刺"、"剑之波纹"等实用的技能书类在100～200万之间。鸡肋"强化"可向友人要到，也可在练级的过程中从"食人鱼"身上掉落。

纯战士应该注意的几点：

1.想要高防、高攻、高血量的话，不要在练级使用魔法或者弓箭。

2.打怪时不要骑在马上，防御过低太耗血。赚到的钱不够保本。

3.不要去打级别高于自己很多的怪，得不偿失。

4.注意武器和装备的更新换代。

最后祝愿雅典娜所有的新玩家、老玩家们玩得愉快。

广 告 索 引



新版铁血魔城之——攻占魔城全攻略

序曲：由暗域之王法力控制的铁血魔城于昨天惊现传世大陆，在这个消息传出的一瞬间就震荡了整个传世大陆。作为这个大陆上最有权势的沙城主，我当仁不让在第一时间全面而深刻地接触了攻打魔城的全过程。有一点回味，然而更多的却是一种感动。

攻打魔城前的准备

庞大的地下魔域隐藏在那不为人知的地底。在我们进入魔城前，就得知除了使用地牢卷轴和回城卷轴外，其他一切传送类的魔法和卷轴将在魔城完全失效。这对于一心想一探魔城的我来说，就注定必须在出征前做更多的准备和安排。

到中州皇宫提交了攻打魔城的申请后，我在行会公告里写下了第二天攻打魔城的详细安排和注意事项。在叫行会的武士穿好装备，道士、法师压后，以武士为突前的战略后，我带着有点急迫而期待的心情开始了明天晚上的首次攻打魔城的等待。

攻打魔城战略

初进魔城

在临近魔城的地域中，我们终于找到了魔城的入口——传送阵。进入后发现自己处于一个类似峡谷地宫的地方。这个很像峡谷的地宫看来是连接魔城和地表的一个通道，也是我们要见暗域魔王必须通过的第一个地方。在这里，我们遭遇了这次进攻魔城的第一场血战。狭小的通道密密麻麻地塞满了怪物，随着药水和武器持久迅速地消耗，我们一点点地逼进魔城的深处。

在杀出峡谷后，我们碰到了一个由猛魔系列怪物和地火兽骑士系列怪物为主力的队伍，于是战斗又打响了。地火兽骑士系列怪物的物防和魔防都非常高，这时战士，特别是强力的战士，在对付这个怪物中发挥了强大的作用。

过道恶战

清理掉峡谷口的怪物，通过峡谷后，眼前是一片高耸入云的山岩。为了寻找正确的道路，我只得将队伍按3种职业平均分成了两队，我带着一队走了右边的过道，另一个沙老大则带队走左边的过道。不想在这里，我们遭受了最惨重的损失，因为队伍分散和贸然轻进，加之每队的法师和武士数量都严重不足，差点造成了功亏一篑的结果。在仓皇退到后面峡谷后，我们又集合了一次人手，在随后赶来的同伴行会武士的支援下，终于过了这该死的过道。

在冲破两边过道的怪物群后，我和另一支队伍会合在了一片开阔地前，可能是因为场地较大的缘故，这里怪物的刷新量显得极为惊人。从我们进入魔城以来的规模最大的人魔混战也就在这片土地上惨烈地展开了。在缠斗了一段时间后，我感觉不能再继续缠斗了，得赶快通过这里挺进魔城腹地。我迅速把两支队伍中的精英用喊话方式重组了一下，在兄弟行会的掩护下，我们贴着城墙快速地穿过了这块空地。



攻占关隘

终于，在经过重重险阻后，我们到达了一个估计可称为关隘的地图附近，从地图上来看，魔城关隘和魔城是连为一体的。所以，攻占关隘是必须的。此时，我们遭遇了魔城中两种最恐怖的怪物——投石巨魔与幽影武士。因事起突然，我们损失颇大。重新整合和安排后，安排法师前面顶盾电投石巨人，后面道士用群疗给法师加血，武士和一部分道士负责清理法师周围的小怪。

靠着武士和道士的帮忙，法师们清理掉了几个投石巨魔。正在我满心高兴准备扩大战果时，同盟行会的一个老大突然M我，他在峡谷口看见突然刷新了一批数量恐怖的怪物方阵，他们前进的方向正是关隘方向。对比了形势后我作了一个决定：用最快的速度解决掉所有的投石巨人，否则失败将是唯一的结局。在战士、法师、道士的奋力拼争下，我们终于攻占了关隘。

决战魔王

当城墙上的投石巨魔统统被消灭后，暗域之王终于出现了，与他同行的还有数量惊人的幽影武士。魔王的攻击方式属于群体攻击，而且攻击力比通天教主有过之而无不及，45级的道士抵抗不几下血就空了。经过艰难的努力，我们最后还是搞定了魔王。暗域之王死后，爆了很大的一滩，仔细扫视之后，我发现了一个叫魔魂晶的东西。

争夺魔魂晶

魔魂晶，据说是暗域魔王的魔力精髓，只有将魔魂晶护送到本地图的NPC处，才算此次攻城成功。为了这颗魔魂晶，刚才还一起同仇敌忾的几个行会的兄弟立刻展开了一场格外惨烈的厮杀。因为不能使用卷轴，所以拿到宝物的兄弟要想胜利将宝物送到NPC处除了同行会兄弟的帮忙外，个人的操作水平实际就起了决定性的作用。

因为存活人数中我们行会人数占绝对优势，所以这次拿到魔魂晶的那个兄弟非常顺利地把东西交到了NPC处。在交的那一瞬间，系统同时出了红字公告，这意味着，这次攻城我们行会获得了彻底的胜利。后来得知，此次攻城成功则让行会获得了自由进入魔殿的特殊奖励。而在魔殿中，有众多的BOSS级怪物招待，整整一天直至第二天魔城开启，获胜行会的成员都可自由进入魔殿，享受到大量经验和宝物的丰厚奖赏。



记者手札

要洒满整个足球场，需要多少油？据说人体内肺泡如果完全展开的话，面积和一个足球场差不多大，而对于烟龄长达10年的我来说，足球场上必然已经遍布焦油。随着近来肺活量的减小和呼吸道的不适，诸如油乎乎的足球场之类的恐怖场面开始在我的脑中挥之不去——遂决定戒烟。随着吸烟量在强大的意志下逐渐得到控制，尼古丁脱离身体后的空虚烦躁也接踵而至。为了抵抗烟草的诱惑，我开始回忆起以前吸烟的场景，突然发觉它和游戏似乎总是结伴出现。

第一次吸烟缘于出门修理世嘉游戏机，当时正值酷暑，顶着烈日绕着北京城转了小半圈儿之后，终于在鼓楼找到了一家价格便宜的地方，然而在路上灌下的无数汽水的花费恐怕早已超过了从修理费中省下的那点钱。就在我强自压抑快要溢出喉咙的北冰洋汽水，昏昏沉沉的提着游戏机走出店门的时候，隐隐感觉自己很难坚持到汽车站。正当此时，与我同去的朋友拿出一支白过滤嘴的香烟，虽然已经记不起烟的牌子，但那种略有些呛人的薄荷味气体冲入体内的感觉，依然迅速驱散了干渴和疲劳，从此一发不可收拾。无论是当初在战网鏖战告一段落之后的小憩，还是工作之后通宵达旦写稿的间歇，吸烟渐渐形成了习惯。

所以，当我现身说法向同组烟民讲述戒烟的好处时，生铁、冰河、平安等烟民都报以难以置信的表情。其实诸如改善呼吸道，清理肺叶之类的功能一时也感受不到，据说即使戒烟，吸烟造成的影响也要15年才能彻底消除，所以急是急不来的。唯一明显的感觉是胃口大为改善，据说被烟气杀死的味蕾将在戒烟后全部复活，让舌头再次体会到人间美味，想必此言不虚。连楼下快餐店的盒饭我都能吃得津津有味，看来恢复正常人体型的那一天指日可待了。

所以，作为媒体工作者，我当趁此机会振臂高呼：“远离烟草，生活更精彩……”

Littlewing
E-mail：littlewing@popsoft.com.cn

对国产网游运营未来的思考之一——国产网游的海外市场（上）

■本刊记者 Littlewing

编者按：

从本期起，本栏目将定期推出关于《对国产网游运营未来的思考》系列专题。这个专题的目的是从网络游戏运营的各个专业层面入手，大胆分析中国网络游戏产业在未来将向哪个方向发展，按中国网络游戏市场目前的发展速度来看，也许这个未来并不遥远。我们集结了本刊最有经验的记者和编辑，为您献上这一系列专题。

2000年11月1日，在《傲世三国》的新闻发布会上，国际知名游戏软件出版商EIDOS的出现让这一天变得意义非凡。作为目标软件开发产品《傲世三国》的全球代理，EIDOS把16种语言版本的《傲世三国》推向世界各地，标志着中国原创单机游戏正式走向海外市场；2002年的E3上，天晴数码的《幻灵游侠》崭露头角，中国原创网络游戏首次在海外厂商面前亮相；2003年底，《天骄》在新加坡正式收费，同时在韩国的公测也已全面展开；2004年6月16日，金山公司宣布与中国台湾省游戏公司智冠合作，由智冠在中国台湾省、香港特区等地运营《剑侠情缘》网络版，内地游戏第一次走进中国台湾省、香港地区市场……



《傲世三国》亮相E3。

从单机到网络，国产游戏在通往海外市场的路上艰难前行。"国产游戏不仅要占据中国市场的有利地位，还要积极备战海外市场。目前，还有新加坡、马来西亚、韩国、泰国等地合作伙伴都在与我们洽谈合作事宜，而且进展顺利。相信不久之后，我们就会看到中国自己的游戏进军日韩，征伐欧美的那一天。中国网络游戏企业应该有'好莱坞梦想'。"金山总裁雷军的话确实振奋人心，然而，听过太多豪言壮语的玩家，如同被中国足球伤透了心的球迷一样，即使盼来了"冲出亚洲，走向世界"的一天，却依然为无法实现"零的突破"黯然神伤。国产网游能否反客为主，打破韩国网游在中国游戏市场一统江山的局面，甚至销往海外呢？

国产网络游戏产业的软肋

"网络游戏未来风光无限，现在的问题，在于我们自己意识的局限、观念的局限、政策的局限和发展策略的局限。"

——北京东方互动科技发展有限公司副总经理张立波

国务院信息办曾提出过"2005年软件销售额达到2500亿元，出口50亿美元"的销售目标，仅仅靠财务、杀毒等软件领域去实现这样的目标无异于天方夜谭。这个艰巨的任务自然落在了时下正热门的网络游戏肩上。然而，以目前国内游戏市场的状况和国产游戏的开发水平，我们有可能在2005年实现网络游戏在海外市场的盈利么？

要发展国产游戏，首先要正确认识游戏。所谓观念上的更新，并不只是盯着陈天桥的钱包膨胀的速度，再把手里的钞票扔到网络游戏的市场里静等回报。这几年国内网络游戏市场被韩国游戏霸占，这是技术层面上的问题吗？答案恐怕是否定的。任何时代的落后，无不是观念和意识上的落后。东方互动副总经理张立波作为一个在游戏行业


北京东方互动科技发展有限公司副总经理张立波

摸爬滚打了14年的游戏人，亲眼见证亲身参与了国产游戏发展的每一步历程。从1991年在先锋集团开发游戏卡至今，张立波对国产游戏有了更深刻的认识："中国有的是人才，有的是故事题材，还有这么大一块市场，没有理由输给外国。我们之所以输掉了这几年的市场，是输在观念和意识的落后上。海外正在如火如荼地全力发展网络游戏时，国内主流媒体还在把游戏当作'电子海洛因'来看待。即便到了今天，游戏业依然给人'难登大雅之堂'的感觉。"但大众对游戏有如此印象究其根源，恐怕也是国产游戏中确实缺乏可被称作"艺术"的作品。一部电影的好坏很大程度上取决于导演，而一部游戏的好坏，不在于画面是否精美或者音乐是否动听，而是游戏是否好玩，这就是游戏开发过程中的导演——游戏策划的作用。听到记者说起游戏策划和电影导演，张立波立刻也举了个例子，"《英雄》作为一部成功的商业片，在票房上取得了巨大的成功，也引来了不少影迷的评头论足，但骂《英雄》的人未必能导《英雄》。目前国内的游戏开发，就面临这样的尴尬局面，有经验的游戏策划极其匮乏。"确实，在中国策划过一款大型网络游戏并已投放市场的有经验的游戏策划，不会超过50人，这还在不考虑游戏本身是否成功的前提下。相对于韩国一年制作数百款网络游戏背后的人才储备，我国在游戏策划人才这一领域几乎处于真空。

张立波似乎对张艺谋的电影情有独钟，说到如何解决游戏策划的问题，他又拿出近期被炒得火热的《十面埋伏》来打比方："《十面埋伏》的出台给国产游戏开发提了个醒。一方面，导演是非常重要的，影片前面加上张艺谋的名字，就等于成功了一半。我们在游戏领域缺乏张艺谋这样的导演，就应该从国外请。另一方面，从影片拍摄开始，电影就一直在走国际化的道路，着眼点并不只放在国内。"国内开始自主开发网络游戏不过两三年时间，凭借自己摸索要达到国际水平恐怕漫漫无期。韩国网络游戏产业之所以能高速发展，很大一部分原因是引进了欧美的策划人才协助开发，NCSoft聘请了原暴雪的开发人员来制作游戏，拿出的产品自然具有国际水准。站在别人的肩膀上，水平远远超过中国网络游戏开发的从零开始。另一方面，在游戏开发起步时，就需要做好国际化的准备，《十面埋伏》除了聘请海内外演员共同演绎、由国外歌唱家演唱主题曲、采取全新的商业方式推广之外，在拍摄手法上也吸取了大量西方电影的精华，这一切的一切，都是为了让《十面埋伏》走出国门，能适应世界各地观众的审美情趣。而我们的游戏如果要行销海外，则必须在策划上下功夫，既具有我国本土特色，又能为其他地方的玩家喜闻乐见。要做到国产游戏国际化，抱残守缺显然是不够的，那么什么样的产品才具有打入国际市场的条件呢？


国产网游何时才能冲出韩国网游的"十面埋伏"？

如何做到国际化？

"目标软件从单机游戏开始就坚持走国际化路线，研发时不仅仅面对国内市场，也指向海外市场。我们在开发过程中不断用自己的产品和世界范围内的顶尖产品作比较，以发现自身的不足。"

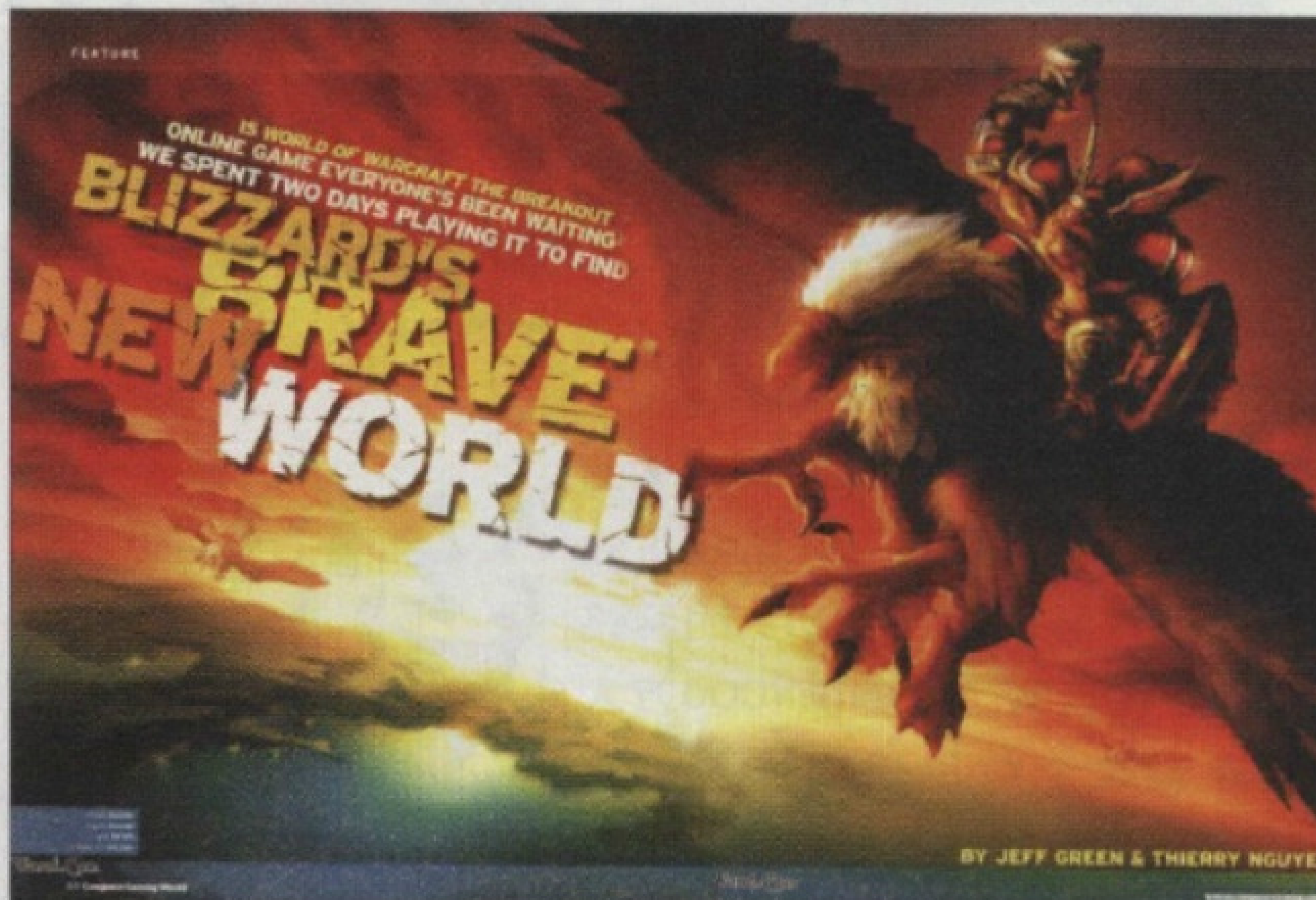
——目标软件总经理张淳

要做到国际化首先要面对的就是资金的匮乏。国产游戏的开发团队原始资金来源一般都是通过自筹，没有银行贷款或者政府的支持，自筹资金往往只能支撑到产品开发周期的1/3。这时就需要吸纳新的资金或者提前找到买主，后续资金无法跟上导致颇有一部分开发公司的产品粗制滥造，水平低下。或许这些公司只是抱着短平快的想法，希望通过一笔资金的投入和一个投机取巧的游戏产品在网游市场上捞一票，事实上这种短视的行为所导致的就是将国内市场拱手让人。并非是这些公司不能看清诸如记者这样局外人才能看清的事实，而是一夜之间成为"盛大第二"的梦想太过诱人。2003年，网络游戏技术研发首次被列入国家863计划，该计划在"网络游戏通用引擎研究以及示范产品开发"等两个项目上的拨款仅有500万元人民币，平摊下来，连一款网络游戏的开发费用都不够，更别提后期比开发更为庞大的推广和运营的开销了。资金不足将是我们首要解决的问题。


目前在新加坡和韩国开始运营的《天骄》。

国产网络游戏要走出国门，我们就要善用我们的优势。而我们最大的优势，就是我们5000年的文化底蕴和无穷无尽的历史题材。越是本土的，越是国际的；越是民族的，就越是世界的。从《傲世三国》开始，无论是单机游戏还是网络游戏，我们每一款在国际市场上能站得住脚的游戏，都是以中国历史文化为背景的作品。目前，也有一些韩国游戏吸取了部分中国文化，以求在中国市场上得到玩家的青睐，但舶来品再怎样效仿，也做不出我们的原汁原味。只要我们能开发出将中国传统文化与现代网络游戏特点有机融合的作品，在国内市场击败韩流并非难事。韩国游戏在我国的市场占有率远远高于欧美游戏，难道是因为只有韩国厂商看到了中国网络游戏市场这块肥肉和潜在的巨大用户群，而那些欧美厂商则对中国市场不感兴趣么？单就游戏本身来看，韩国文化与我国文化的相似性从很大程度上影响了玩家的取向，反过来说，我们拥有比韩国更加悠久的历史和更为丰富璀璨的文明，那么我们的作品为什么就不能被韩国玩家接受呢？

目标软件的《天骄》于去年年底已在新加坡收费，在韩国也展开了测试。对于将单机游戏推向海外经验丰富的目标软件来说，显然在网络游戏方面他们不会放过自己在国际市场得天独厚的优势。目标软件的市场经理王莹告诉记者：国内研发产品的精品太少，很难在强敌环伺的国际市场上立足。而另一方面，我们对网络游戏国际市场缺乏足够的了解，网络游戏要走出国门尚需时日。王莹用目标软件单机游戏的出口来与网络游戏作了个对比，“《傲世三国》以16种语言版本在20多个国家发行，《秦殇》也至少有10个以上的版本，同时打入了北美市场。对目标软件来说，单机游戏一直在走着国际化路线。单机游戏在国外的版权金和零售价都要比国内高得多。前面说的几部单机游戏在国内的销售最多只能拿回研发成本，主要的利润都在海外市场；而网络游戏则相反，虽然《天骄》在国外点卡价格要比国内高很多，但市场份额却远远小于国内。”那么什么样的网络游戏产品才能在海外市场立足呢？王莹介绍了目标下一步的策略：“《天骄》并不能说是代表了目标的最高开发水平。目前，目标软件正在同时制作开发3款网络游戏，除了面对大部分一般玩家从新开发的2.5D产品《天骄2》之外，目标还将在今年年底推出《傲世三国Online》，这将是目标软件在网络游戏领域的标志性产品，将代表目标软件开发的最高水平。”据王莹透露，这两款产品在开发过程中，都在与世界顶尖的网络游戏产品诸如《天堂Ⅱ》和《魔兽世界》进行比较，以求打造国产网络游戏精品。至于它们是否能达到这些国外大作的水准，也如同目标的单机产品一样在国际市场上受到好评，我们就只有拭目以待了。



像《魔兽世界》一样万众瞩目，
恐怕是每个游戏开发者对自己产品的期待。

不远有多远？

“一款游戏是否能进入国外市场，我认为是否符合国外玩家的口味是最重要的。无论是《剑侠情缘Online》还是其他的国产网络游戏，在海外的推广也应以华人较多的地区和受中国文化影响较大的地区为主。欧美市场暂时不列入我们考虑的范畴，要欧美玩家理解我们的武侠文化就非朝夕之功。”

——金山数字娱乐公司总经理张志宏

在今年互联网周刊刊载的一篇文章中这样说：“就在一两年前，人们还为韩国网络游戏一统中国江山感到悲观，而转瞬间，一些国内自主研发的网络游戏也已开始着力于他们的海外战略，国内网游的发展之快再次超出了人们的想象。尽管国产网游的真正壮大还面临着游戏产业链不完善、产品同质化等问题的考验，但越来越多的迹象已经开始显示出国产网游打造‘第二个韩国神话’的决心。”

“第二个韩国神话”听上去着实让人振奋。然而，仅仅有决心是不够的。软件业已是一个相对成熟的产业，作为其重要组成部分的游戏产业，也在经历了高速发展的几年之后放缓了脚步。在1999年，仅美国软件业市场价值就已达到6700亿美元。软件业的各个领域早已造就出一大批地位稳固甚至垄断性的巨头，游戏产业也不例外。2002年亚太地区网络游戏市场规模为5.33亿美元，其中韩国与中国台湾省分别占据了54%和26%的市场份额，时


金山数字娱乐公司总经理张志宏

至今日，无论是玩家还是从业者都愈发成熟，想靠速食面式的快餐产品在这样的市场上分一杯羹的可能性十分渺茫。就连微软也开始涉足网络游戏行业，在感叹网络游戏带来滚滚利润的同时，我们也目睹无数盲目投身网络游戏的厂商迅速销声匿迹。诸如索尼在线娱乐、微软等企业，都是经过长时间的技术积累发展起来的，在涉足游戏领域时，无论在技术上还是资金上，都具有新进企业无法比拟的竞争力。中国的游戏产业，要在一两年内崛起一批具备世界级竞争力的企业，几乎是不可能的。根据《软件》杂志的最新统计，中国的软件公司没有一家能进入全球前300名行列。

金山数字娱乐公司总经理张志宏曾专程前往韩国考察，对于韩国的网络游戏市场有着比较深入的了解。"韩国的网游市场主要有几个特点：第一，市场日趋饱和，目前有100款以上的网络游戏正在运营，对韩国4000万人口来说这个数目相当惊人；第二，市场竞争激烈，有将近500家公司从事网络游戏的开发；第三，网游开发以小型团队为主，大多数开发公司仅有10～20人的规模，但对我国游戏开发企业普遍存在的资金问题，韩国却由于有7～9家专门针对网络游戏进行风险投资的公司的存在，使得这种情况得到相对缓解；第四，韩国政府在扶持游戏产业方面作了大量的工作。"面对这样的状况，张志宏认为目前我们的游戏推往日韩和欧美市场存在着许多困难，"一款游戏是否能进入国外市场，我认为是否符合国外玩家的口味是最重要的。无论是《剑侠情缘Online》还是其他的国产网络游戏，在海外的推广也应以华人较多的地区和受中国文化影响较大的地区为主。欧美市场暂时不列入我们考虑的范畴，要欧美玩家理解我们的武侠文化就非朝夕之功。"另一方面，与国际接轨需要有成熟的策划，培养策划人员需要时间。张志宏说，"至少要从头到尾做过3款游戏（网络游戏）的策划，才能叫做专业的策划人员，目前这样的人才国内几乎没有，金山也没有。如果有条件，我们会聘请国外的策划，事实上我们也正在做这个事情。如果有一位有经验的策划人来带领我们的年轻团队，我相信他们成熟的速度会快得多。"



《剑侠情缘Online》进军中国台湾省市场

这让我想起了张志宏在金山推出《剑侠情缘Online》时说过的话："目前内地网络游戏市场的发展趋势和中国台湾省市场极为相似。台湾省网络游戏市场从韩国厂商的涌入，到完成自己的开发，大概用了两年的时间。内地厂商要完成从抗击韩国游戏到自己主导市场的过程同样需要两年左右的时间。"然而，有多款中国台湾省开发的网络游戏已在韩国成功运营，那么内地的游戏何时才能进入韩国？

行业政策关系重大

众所周知，韩国游戏产业的高速发展，与其政府的支持密不可分。目前，我国也对进口网络游戏采取了严格的限制，力图为国产网络游戏谋求一片生存发展的空间。继4月21日国家广电总局发布《关于禁止播出电脑网络游戏类节目的通知》后，文化部5月20日下发了《关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》。国家通过宏观调控推动产业发展固然是好事，但尚不成熟的国内市场也会受到政策的多方面影响。在5月28日举行的中韩游戏开发技术交流会上，记者遇到了釜山信息产业振兴院院长张世卓，并与他探讨了这一政策对于中韩两国网络游戏产业的影



天晴数码在E3 2004的展台

响。张世卓认为："这种政府行为，势必打击国外游戏厂商深入中国游戏市场的进程，同时让已占领的市场份额出现一定程度的萎缩，而这个空白，自然会交由中国国内厂商来弥补，对于中国的网络游戏开发商来说是件好事。但同时国家的干预，也会造成国内网络游戏市场缺乏竞争力，没有了危机意识的国产网络游戏水平难以提高。"虽说张院长对我国的政策使得他们制作的大批"泡菜"无法顺利涌入中国网络游戏市场不免有所怨言，但他的话也不无道理。

行业政策的建立也是国产网络游戏重占国内推向海外的重要条件。若说中国游戏产业的历史，从1990年游戏机企业的兴起，游戏卡就从来没有"正版"一说；1994年开始前导、目标等PC游戏公司逐渐为玩家所知，然而，1：20如此畸形的正版对盗版比例几乎让这些开发公司在1998年全军覆没。2001年，《传奇》来了。它让无数已对游戏产业失去信心的厂商看到了希望，遗憾的是，"网络游戏无盗版"的美梦并没做几天。私服和外挂对网络游戏市场产生了巨大的冲击。虽然政府部门对其打击的力度不可谓不够大，手段不可谓不强硬，但私服和外挂引发的问题也暴露出来。国家相关法律的滞后，网络游戏犯罪的高科技性和复杂性，涉及面广、关联多个部门执法困难等因素的存在，使得私服和外挂依然无法得到有效的治理。所谓"攘外必先安内"，缺乏政策的扶持，"第二个韩国神话"恐怕永远都是神话。



《征服》能否征服海外市场?



根据《大众软件》2003年度产业报告，2003年中国网络游戏直接市场总额为34.8亿元人民币，预计在2004年底将达到61.2亿元人民币。但相对全球游戏产业的增长规模，这个数字仍然无法让我们在国际市场上立足。国内原创网络游戏在以上种种问题解决之前，达到大规模出口至少还需要5年以上的时间。

福建天晴数码娱乐公司董事长刘德建曾断言："到2005年，全球的游戏产业规模将达到800亿美元。对于疲惫的软件市场来说，网络游戏的出现显然是雪中送炭。在全球软件市场，国产网络游戏具有很强的竞争优势，起步也并不落后，更主要的原因是国产网络游戏具有很强的文化特色，这将为全世界各地的华人所接受和欢迎，由此产生的经济效益将十分巨大。网络游戏也从而成为最有希望率先实现大规模出口的国产软件产品。"但大规模出口是建立在对目标市场了解的基础上的，在国外市场上，我们一直是消费者。我们购买运营别人的产品，却极少深入剖析和研究国外市场。在本专题的下半部分，《大众软件》将为你带来国外市场的第一手资料和分析报告，敬请关注。

Gamespy

2004年7月21日

《合金装备》的第三代，也许是最后一代，将在今年秋季面世。或许在未来的某天，当研究游戏历史的人撰写潜入类游戏的历史时，他们会首先提起《合金装备》。从《合金装备》1987年在MSX电脑上初次登场，游戏设计者小岛秀夫就在努力营造一个跳出传统动作游戏的暴力模式的新型游戏，他为我们带来了一种叫做"隐秘行动"的全新游戏理念。《合金装备》还具有当时前所未有的复杂故事线，摧毁恐怖的新型核武器的点子，可比《超级马里奥》"营救公主"的主题来的刺激多了。《合金装备3》的画面虽然远远超越了这一系列以往的作品，但真正吸引人的，依然是它的剧情和游戏性，天才设计者小岛秀夫为我们带来了更多新奇的元素。在这一集中，斯内克可以一枪射杀两名敌人，可以通过捕猎充分体验野外生存的感觉，也能与周围的物品产生更多的互动，所有这些在其他游戏中很难遭遇的场面，都可以在《合金装备3》中一并体验。



Gamespot

2004年7月21日

在本月初我们对《最后的生与死》的报道中，我们曾谈及游戏中的角色，但是却并没有透露太多。或许你会认为我们有所隐瞒，那么，现在你将知道关于这些角色的最新消息。就在今天，《生与死》系列的开发者Tomonobu Itagaki来到了我们的办公室，并为我们展示了《最后的生与死》的最新版本。在《最后的生与死》的人物选择画面中，我们看到了世嘉土星平台上的《生与死》以及《生与死2》中的全部角色，Ninja制作组还为《生与死》迷们准备了一份特别的礼物，那就是《生与死3》中新添加的角色：Hitomi。如果你曾玩过《生与死3》，你应该记得这个18岁的女孩有一位日本母亲，而她的父亲则是来自德国的空手道高手。在她父亲的教导下，Hitomi年纪轻轻就成为了一位出色的格斗家。《生与死3》的玩家普遍认为Hitomi是一个易于操控的角色，这一印象来源于她敏捷的移动和易于使用的组合技。由于她在广大《生与死3》玩家中的知名度和她美丽外表的超强亲和力，Itagaki和他的团队决定将她选入《最后的生与死》的角色名单。



IGN

2004年7月21日

"女性游戏——女性的游戏"，如果仅仅看口号的前半部分，没准会产生什么误解。不过就在这几天，一个名为"女性游戏委员会"的组织在美国成立，并将于9月9日在德州奥斯汀市召开一个讨论会。游戏行业的制作商、发行商、硬件厂商将在一起坐而论道，探讨如何为女性消费者提供适合她们充分娱乐的作品。根据他们的调查数据显示，女性消费者目前处于玩家群体的边缘，不过具有极为强大的消费潜力。但即使这样，该组织也承认，在游戏行业整体依旧处于男性意识的环境下，女性在游戏中绝大多数时候都处于被消费的角色，代表性的例子如《DOA》、《侠盗猎车》等大作。在整体环境不产生变化的情况下，为女性制作的游戏永远只能是小众的产品。照这样下去，人人都垂涎的女性消费者这块最后的大蛋糕，只能摆在桌子上让众人看看解馋。是女性游戏还是游戏女性？我们等着看看他们能讨论出什么结果来。



Gamasutra

2004年7月21日

最近Sony欧洲电脑娱乐公司（SCEE）的律师针对弥赛亚2型芯片（Messiah 2）向英国高等法院提出起诉并最终胜诉。他们指控被告方在英国开发并出售了1500套弥赛亚2型Play Station 2直读修改芯片。这种直读芯片允许玩家在PAL制PS2游戏机上运行不同制式的盗版游戏软件。法院最终判定此芯片破解PS2的技术安全保护、运行盗版或复制版游戏的行为是非法的。法院同时还也宣判以商业目的制造并销售这种芯片的行为也是违法的。由于在美国和日本率先发行的游戏，其在英国本土发布版本的日期往往延迟或取消，客观上也造成了这种直读修改芯片在市面上的流通。这是英国在2003年10月加入欧盟版权协议之后第一次通过法律手段在软件保护和技术保护标准方面避免此类侵害的成功案例。此类对游戏机直读修改芯片进行起诉并获得胜诉的案例之前只在西班牙和意大利两地出现过。



光通即将联姻EA？

■本刊记者 生铁



近期游戏业内传出爆炸性消息——光通将可能与美国艺电（Electronic Arts）进行资本层面的战略合作。而至于双方如何合作，合作的具体内容又是什么，记者所得到的消息可用“凤毛麟角”来形容。据不可靠消息称，双方可能合资成立EA亚洲分公司，其中光通股份占49%，该公司可能将成为EA在亚洲最重要的游戏经营机构。记者拨通了上海光通公司市场部的电话，市场部一位不愿透露姓名的工作人员告诉记者，有关于这次业内传出的两家公司进行战略合作的消息，光通官方目前不作任何表态。至于合作的细节，包括合作模式、合作项目等现在还不能透露，该人士表示，大概在今年年底时会就此次合作给大家一个明确的说法。

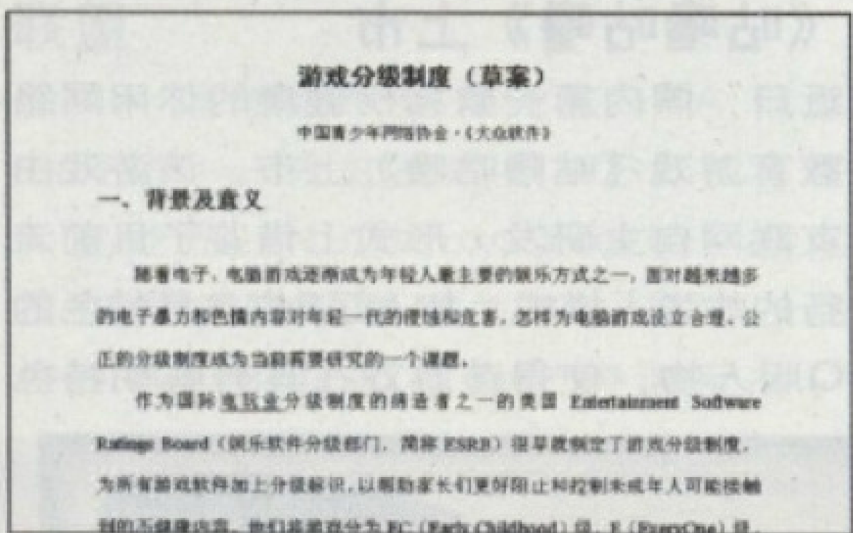
光通和EA，听起来本来是两家风马牛不相及的公司。但大家很可能已经忘记了一个事实，那是在2004年1月举行的CHINAJOY大展上，光通通信举办的第一届“光通-EA SPORTS FOOTBALL 2003”中韩德冠军争霸赛。在1月16日CHINAJOY开展当日上午10点正，光通通信总经理杨京亲临比赛现场助阵。这个比赛是否预示着半年后的这一业内传闻的先兆？



关于这次合作之中，还隐藏着哪些线索呢？作为中信泰富的子公司，光通与EA的合作是否会产生更大的业绩呢？如果双方合作的项目是一款网络游戏，那么它会是2002年推出的反响平平的《模拟人生在线》（The Sims Online）吗？ P

国内新闻

中国青少年网络协会与《大众软件》联手打造游戏分级制度



游戏分级制度（草案）

中国青少年网络协会·《大众软件》

一、背景及意义

随着电子、电脑游戏逐渐成为年轻人最主要的娱乐方式之一，面对越来越多的电子暴力和色情内容对年轻一代的侵蚀和危害，怎样为电脑游戏设立合理、公正的分级制度成为当前需要研究的一个课题。

作为国际电玩业分级制度的缔造者之一的美国 Entertainment Software Ratings Board（娱乐软件分级部门，简称 ESRB）很早就制定了游戏分级制度，为所有游戏软件加上分级标识，以帮助家长们更好阻止和控制未成年人可能接触到的不健康内容。他们将游戏分为 EC（Early Childhood）级、E（EveryOne）级、

近日，应团中央主管的中国青少年网络协会邀请，《大众软件》杂志社拟定了国内第一份“游戏分级制度草案”。将游戏按照玩家的年龄段分为4个等级，包括普通级、指导级、专家级和研究级。该草案将由中国青少年网络协会联合相关主管部门共同推出，使之成为全国性的规范标准。推出该草案的目的主要是为广大青少年推荐优秀健康的游戏产品，切实为青少年服务。该草案的推出还将有利于厂商在发行代理或运营游戏时有更多参考。

中韩《科隆》之争源于尊重玩家

近日，《科隆》运营商久游网本着“以玩家利益为中心”的原则，针对一测和二测之间的强大反差与韩国Esoftnet公司展开谈判，目的是确定公测的版本。经过两天的谈判，韩方最终同意建立中韩2个版本的《科隆》管理模式和运营方针。《科隆》7月中旬开始公测，详情请登录游戏官方网站http://corum.9you.com。

腾武数码重金签约《墨香》



据悉，上海腾武数码以150万美元签约韩国Esofnet公司游戏《墨香》，腾武数码将在中国大陆地区独家代理运营《墨香》。该游戏是Esofnet公司继《龙族》、《美丽世界》（N-age）、《科隆》（Corum）之后第四款正式进入中国大陆市场的网络游戏，它改编自韩国总发行量超过300万册的同名幻想武侠小说，以古代中国大陆为背景，具备东方神秘色彩及中国文化背景，玩家在游戏中可以随意学习300余种丰富武学。





《绝对女神》百万奖品迎公测

近日，北京金玉天立运营的《绝对女神》开始公测。该游戏是一款3D奇幻类网络游戏，配置要求较低。此次公测的版本加强并完善了技能系统和交流系统。另外，公测期间还将举行一系列有奖活动，奖励总额达百万元。详情请登录http://www.gth-online.com.cn/。

《热血江湖》举办“七喜杯”活动

近日，北京一起玩公司联合新浪网和七喜电脑，为《热血江湖》9月与玩家见面特别举办“七喜杯热血江湖全民乱弹”的活动，大奖为价值万元的七喜笔记本电脑。《热血江湖》是一款全3D网络游戏，以中国武侠为背景，由韩国KRGsoft公司开发制作。详情请登录http://www.rxjh.com.cn。

《天翼之链》亮相京城

■本刊记者 Littlewing





《天翼之链》产品发布会7月5日在长城饭店举行，宣告《天翼之链》正式进入中国市场。《天翼之链》由韩国SOFTMAX公司与NEXON公司共同制作，是一款卡通风格的网络游戏，将由上海天纵网络有限公司在中国市场运营，本刊记者就《天翼之链》的相关问题对天纵网络总裁许四清进行了专访。许四清首先介绍了《天翼之链》的特色：《天翼之链》完整的剧情是现在网络游戏中少见的，这个游戏有非常多的章节，以后天纵网络会每个月开发一个章节，同时也会有一次非常大的市场活动来推动新的故事。许四清告诉记者，此次天纵网络与中国网通成为战略合作伙伴，是想通过中国网通的宽带网络和用户资源，打造出优秀的数字娱乐平台。从5月2日的Alpha测试开始，《天翼之链》已经进行了3次内部测试。由于《天翼之链》是个十分庞大的游戏，需要长时间的测试和调整，所以对于公测的日期许四清并没有过多透露。

欢乐数码推出《命运II》凤凰涅磐包

7月25日，欢乐数码为了配合《命运II》上市，在全国范围内推出"凤凰涅磐包"。该产品包括《命运II》新版攻略手册1本、最新版《命运II》客户端1张、命运包月卡以及命运凤凰涅磐卡1张，同时还有4张命运精美人物套帖。其中玩家使用"命运凤凰涅磐卡"充值后，可随机获赠以下新版游戏物品中的两种：永生石、不死鸟灵魂、独角兽灵魂、天界力量、+10宝石、密室卷轴、10级汗血宝马、5级地狱龙王。该产品全国限量4000套，**市场参考价：99元。**



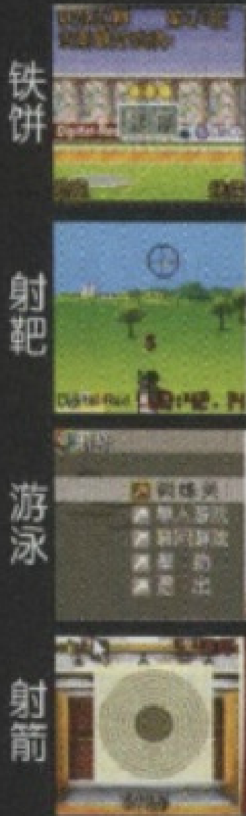
《咕噜咕噜》上市

近日，国内第一款标榜健康的休闲网络教育游戏《咕噜咕噜》上市。该游戏由友联网自主研发，形式上借鉴了目前流行的炸弹人模式，加入了8位各具特色的Q版人物，使得该游戏在具有鲜明特色

“奥运”成为新卖点？

■本刊记者 阳光

——“中国国际网络文化大赛”掌上奥运会拉开帷幕



2004年7月5日～9月30日，中国文化部主办，中国信息产业部支持的“数字鱼杯‘中国国际网络文化大赛之移动游戏大赛’掌上奥运会”正在开赛。此次活动以移动手机终端作为平台，活动内容是7个游戏共10个具有代表性的奥运体育项目：游泳、铁饼、跳水、跳高、跳远、速射、混合靶、移动靶、射箭、飞碟。参赛者可以与自己成绩最接近的3位选手一起比赛，根据取得的成绩，获得相应的虚拟游戏货币，用这些货币可以购买道具。系统能记录参赛者信息，每月每款游戏都将从仅参加该款游戏比赛的用户中抽取1个幸运奖，奖金500元；同时，每月会从参加所有游戏的用户中抽取6个幸运奖，奖金分别为：3000元1名、1000元2名、500元3名，整个活动奖金总额为30 000元。

2004年8月13日雅典奥运会将在希腊拉开帷幕，随着奥运会的接近，“奥运”已经成为各行业举办活动的一个新亮点。之前有华硕电脑举办“让梦想飞翔——预祝中国击剑队再创佳绩”百万人签名活动，富士康举办“奥运盛装，炫出激情自我”奥运专题促销活动。现在又有数字鱼杯‘中国国际网络文化大赛之移动游戏大赛’掌上奥运会。我们注意到，越来越多的奥运比赛项目已经被制作成各种优秀的电脑游戏，现在又发展出了能随时随地进行的手机移动游戏，令世人瞩目的“奥运会”会不会在未来的某一天被完全搬上虚拟的网络世界呢？

的同时，也适合各年龄段的玩家。另外，《咕噜咕噜》结合友联网络社区业务的优势，嵌入了大型MMORPG才有的游戏社区、好友系统、家族功能和结婚系统等社区系统，相关系统的完善和强大使整个游戏具有网上家庭的感觉。

未知的路和任天堂世界结成战略联盟

近日，国内唯一拥有完整GBA信息的网站——未知的路（WRG）与任天堂世界（Nintendo World）共同宣布成立战略联盟关系，双方以后将在各自的优势项目上资源互补，同时也将在其他领域进行充分的合作与交流，为各位玩家与朋友提供更优质的服务。

聚友网络向中国青少年发展基金会捐赠百万慈善基金

7月13日，聚友网络、全球欢乐和中国青少年发展基金会共同宣布全3D网络游戏《神话》全面发布，并且签署捐赠合约。聚友网络作为《神话》的中国大陆运营方，承诺在《神话》运营期间，向中国青少年发展基金会提供总金额100万元的慈善资金，以支持中国公益事业的发展。同时，聚友网络与全球欢乐正式签署全面合作协议，双方将在网络游戏研发和手机游戏运营两个方面进行全面合作。

金山推出短信游戏《让我遇见你》

7月15日，金山推出交友社区类短信游戏《让我遇见你》。该游戏有星座测试、整人专家、心跳告白等分支功能。7月15日起有两周免费试玩期，还有大范围抽奖活动。详情请登录http://mobile.kingsoft.com/sms/meet。参与方式：移动用户发短信520至3123，联通用户发短信520至9909。

公告板

“DEC中恒杯”首届手机游戏开发大赛进行中

随着天气的不断升温，“DEC中恒杯”首届手机游戏开发大赛也温度骤升。至截稿时，比赛网站（www.mobilebao bao.com）的点击人数已经过万。本次大赛是面向全国大专院校本科生、研究生、社会手机游戏开发小组、工作室、个人征集优秀的原创手机游戏作品。从目前大赛来看，手机游戏爱好者的热情是不会被地域局限的，到目前为止还有来自日本、韩国等地的海外作品。这次的获奖作品将由天津猛犸科技有限公司进行产品商业化运营，并由北京中恒兴业科技集团提供丰富的数码摄像机、数码照相机等奖品作为鼓励。天津猛犸科技有限公司总经理李辉在接受记者采访时称，此次比赛的最终目的是为手机游戏开发者提供展示才华的舞台，为优秀作品提供商业化平台，同时提升原创手机游戏的原动力，树立国产手机游戏开发品牌。尚未报名者可参阅大赛官方指定网www.mobilebaobao.com及大赛指定论坛www.digijoy.cn。

育碧上海制作室招兵买马，150名制作人空额等着你

■本刊记者 生铁

7月的一天，记者突然接到了上海育碧公司制作室（Ubisoft Shanghai Studio）打来的电话，邀请记者前往上海采访其制作室。



戈翎女士为记者介绍上海育碧公司制作室的历史及现状。

与育碧公司接触很多，但一直接触到的都是负责中国市场的游戏发行部门。而对于一直处于神秘状态的游戏开发部门，这还是记者从业以来第一次接触。他们初次主动决定曝光媒体，目的是什么呢？

带着好奇心，记者飞向上海。7月16日，在上海UBI的会议室里，记者见到了上海育碧公司总经理戈翎。制作室的中方骨干也一一登场。在这里，记者的疑问得到了解释——那就是育碧公司在业绩攀升的过程里，决定大幅度扩充开发实力，并且在中国游戏开发人才抢手的今天，宣布在2005年之前吸纳150名中国游戏制作人才！

育碧在中国上海成立的开发部门成立于1997年6月。目前已拥有250名专业开发人才，占育碧集团全球开发总人数的23%，是仅次于加拿大的UBI全球第二大开发队伍。该制作室早期以开发UBI赛车游戏闻名，至今为止，上海育碧公司制作室已经开发了20多个基于各种平台的游戏。

记者问了戈翎女士两个问题。一是中国制作室的扩张只是为了制作一些海外游戏，那么它会对中国的游戏市场有什么直接的好处吗？二是是否因为中国的人力成本低，所以才选择了在中国作为扩张的根据地？因为毕竟游戏开发的灵魂人员只需要几位，而其他成员只要具备一定素质就可以了。



戈翎女士。

戈翎回答说，制作室的扩招最直接的好处就是能使一些有志于游戏开发的中国玩家实现自己的梦想，另外，培养出的人才最终还是属于中国。对于人力成本的问题，戈翎也直言不讳，她说一个中国的顶级开发人员与法国的同等人员收入已接近持平，但确实欧美国家人员的福利成本要比中国多得多。不过人力成本并不是UBI考虑的首要问题，在加拿大政府的支持下，加拿大的开发团队将扩招200人。从长远的战略角度而言，人力成本不该是一个决策者要考虑的关键因素。由于上海的开发环境好，而且制作出了《细胞分裂》、《幽灵行动》和《彩虹6号》这样的大作，所以一些国外的开发人才也希望到中国来工作。



公司负责开发管理的副总经理Paul和Kean以及来自法国的两位女性员工。

上海育碧公司制作室关卡设计负责人于海鹏，你在《细胞分裂——明日潘多拉》中可以看到他设计的精彩的火车关卡。他告诉记者，育碧在上海的制作室是中国首家也是唯一集创意和制作于一身的全球性完整职能工作室。换句话说，它并不是一个简单的代工工厂。



于海鹏

上海育碧公司制作室的中方制作负责人袁培笙为我们介绍了制作室的情况。他透露了一个有趣的消息：原本《幽灵行动2》（Ghost Recon 2）最初的剧本背景完全设定在中国——众所周知，充满异域风情的游戏场面已经被挖掘得差不多了，而中国成了游戏开发者最近所感兴趣的“新地方”。但中国的制作者不能允许这样一个敏感的军事题材游戏将背景设定在中国。所以在XBOX版本的开发中，中国方面打破了原有的设计方案，将故事背景设定在一个虚拟的国家。由于XBOX版本设计优秀，并且提前推出，所以本来是XBOX移植版本的游戏，现在变成了原创，国外的PS2开发团队反而去移植中国制作室开发的这款XBOX版本游戏。



袁培笙



音频设计师张磊带记者参观育碧上海的音频制作室。你玩到的很多游戏里，出色的音效都是出自于这个房间。

最后记者要说的是，育碧在2003～2004财政年度（截止3月31日止）的全球销售收入达50.8亿欧元，与上一财政年度同比增长22.5%。它的成功与中国开发人员的才智与汗水是分不开的。如果你想找工作，不妨给这个邮箱发信：hr@ubisoft.com.cn。



瞧，这位大英雄，他身后上海的风景，象征着他具有的“中国血统”。

一家成熟的游戏公司应该具备的七层能力

■上海 海上劳工（本刊专栏作家）

自从加入上海腾武数码科技有限公司，正式涉足中国的游戏产业，笔者就一直在思考这样一个问题：在中国大陆的市场环境下，一家成熟的游戏公司应该逐渐发展出哪些方面的能力，才能在竞争中处于有利地位，从而不断壮大发展起来呢？

这个问题对于一家公司的各部门和岗位都具有非常重要的指导意义。因为一家公司在各方面的能力应该由构成公司的各职能部门提供，只有搞清楚这一点，公司的职能部门才能明确自己的努力方向，从而使公司的资源得到最充分有效的利用。

经过近半年来的公司运营实践和行业内交流，笔者对此有了一些初步的认识和了解，斗胆在这个专栏里抛砖引玉，还望得到方家指点。

笔者认为，作为一家致力于提供全面的互联网数字互动娱乐的公司，需要逐渐发展形成以下几方面的专业能力：

一、强大的政府公关能力

与政府主管部门及相关行业组织保持紧密和良好的关系，根据政策不断调整公司运营策略，规避政策风险，这是公司决策层面主要考虑和发展的能力。由于游戏属于文化产品范畴，而且对青少年的成长有着非常强烈的影响，国家对于游戏产业的管理一直都非常重视，一个游戏产品特别是外版产品的引进、上市和运营，需要经过政府相关主管部门的严格审核批准，在运营过程中也需要不断接受相关部门的检查监督。如果在公司运营的任何一个环节上存在与现行政策不相符合的地方，都会导致运营失败的情况发生。因此这方面的能力对于一家游戏公司是至关重要的。

二、与产业上下游企业的紧密联系

任何一家公司都是产业链中的一环，不可能脱离上下游企业之间的合作。因此，与产业上下游有实力的企业以及内外部资本力量保持良好关系，对于公司获得商业机会有重要影响。企业的上游厂商包括国际国内投资商、国际国内游戏开发商、国外游戏行业组织如韩国软件产业振兴院（KIPA）、韩国游戏产业开发院（KGDI）、美国IDSA、IGDA、欧洲和日本的相应游戏行业组织、国内电信接入和服务器提供商等；企业的下游厂商包括渠道经销商、连锁网吧、短信平台、声讯电话服务平台等。

三、稳定的产品运营能力

稳定顺畅地展开产品运营对公司非常重要，这需要产品、技术、客服等层面的协调配合，共同努力。公司的产品部门负责与开发方共同保证产品的高品质，尽可能在前期消除潜在问题；技术部门负责提供通畅的接入条件和稳定可靠的软硬件运行；客服部门需要形成快速反应能力，第一时间反馈处理用户出现的各种问题。

四、全方位的市场推广能力

公司必须逐渐形成全面的市场推广能力，能通过各种渠道和各种手段把产品有效推广至特定的人群，并且在此过程中能够很好地控制成本。市场部门首先要形成并维护与媒体的良好关系，其次要善于调动玩家群体，第三要能充分利用各种内外部资源为我所用，网聚各方面的力量。

五、灵活有效的渠道销售能力

公司有能力把产品销售到各种地区，同时能很好地激励、管理销售体系，形成属于公司的稳定可靠的销售网络，在此基础上形成有效的渠道推广能力，并且在此过程中能够很好地控制成本。渠道部门需要与经销商形成合作共赢的关系，因为公司立足于长远发展，因此必须建立稳固的渠道网络，则与经销商之间的互信互谅是应该努力形成并保持的。同时，渠道部门还应该建立并管理地方推广员队伍，与当地经销商一起形成公司自己的渠道推广能力。

六、高品质的产品开发能力

能否形成自己的开发能力，决定了公司未来的发展。产品开发不仅需要具备在规定时限内确保完成的能力，还必须逐步形成开发高品质产品的能力。所谓高品质的产品，一方面必须适合目标市场的用户群需求，另一方面产品本身必须具备较高的素质。否则所开发的产品将无法在市场上获得回报。同时，公司将来可能需要发展出多平台的开发能力，例如游戏门户、手机平台、游戏机平台等。同时，在开发过程中尤其需要注意控制工期和成本的问题。开发部门首先要了解玩家需求，其次需要保证品质，第三要形成自己的特色，要有自己的创新。在这个部分我们还需要考虑形成综合的互联网娱乐产品开发能力。

七、安全稳定快速的技术支持能力

这个技术支持能力是广义的，不仅限于具体游戏运营，而是包括了对市场推广、渠道销售等公司各个部门的需求提供支持。由于网络游戏公司依托的是具有海量访问能力和7×24小时不间断运行的互联网，这个特点就要求技术部门必须有能力提供安全、稳定和快速的支持。

除以上七个层面的能力之外，一家成熟的游戏公司还必须逐渐发展出开放的跨行业合作能力。这是因为当公司发展到一定规模的时候，跨行业合作将变得越来越重要，因此整个公司均应形成开放的观念，善于在其他行业寻找合适的合作机会，为公司发现新的经营模式和业务增长点。P

泼胆浮海上
埋首一劳工

2004年9月大陆电脑游戏新产品预发售表

发售日期	产品名称	游戏类型	价格（元）	容量（CD）
奥美				
2004年9月	狮心王	角色扮演	68	2
2004年9月	带帽子的猫	动作	68	1
2004年9月	神界外传	动作角色扮演	67	2
2004年9月	英伦霸主	即时战略	68	2
阳光娱动				
2004年9月	虚幻竞技场2004	第一人称动作射击	88	2
2004年9月	科林·麦克雷拉力赛	赛车竞速	69	4
寰宇之星				
2004年9月	风色幻想III——罪与罚的镇魂歌	战略角色扮演	待定	3
2004年9月	仙剑奇侠传三外传——问情篇	RPG	待定	4
2004年9月	宇之缤纷系列			
	——新绝代双骄一、二合集	角色扮演游戏	待定	8
2004年9月	宇之缤纷系列——幻世录	战略角色扮演游戏	待定	1

■类型：动作＋射击 ■制作：Gearbox Software ■发行：Ubisoft
■上市日期：2004年10月19日 ■推荐度：★★★★☆



兄弟连 Brothers In Arms

■北京 杰狄

主视角射击无疑是当今最流行的游戏类型之一，其中的几部经典作品诸如《荣誉勋章》系列、《战地1942》、《使命召唤》都无一例外地取材于二战中的真实战役。无论是游戏制作公司，还是跃跃欲试的玩家们，仿佛都对二战游戏充满了永无止境的狂热和期待，我们很难统计近10年来到底发行过多少部二战题材的电脑游戏。时逢诺曼底登陆60周年，各大厂商又有了绝佳的借口乘机推销自己的主打产品，其中最引人注目的无疑是Ubisoft发行的《兄弟连》（Brothers in Arms）。传统强势题材搭配热播的电视剧集，再加上Gearbox的制作实力，我们有理由期待这部作品将续写二战游戏的辉煌履历。

但凡此类游戏，大多是将逼真的环境渲染与紧张激烈的战斗过程相融合，从欧洲到太平洋的广阔战线，营造出仿佛置身火线的真实感受。制作组曾经参与开发过《半条命》的一系列资料片，积累了深厚的射击游戏制作经验。这次由他们独立开发的《兄弟连》将抛开综观欧陆的战争沙盘，把注意力集中于陷入重重敌军包围、身处险境的一个英雄团队，关注那些底层士兵与普通人的战斗和生存状况。



战场上难得一见的休息场面。

《兄弟连》最大的特色在于游戏性方面的创新，一改传统二战射击游戏单枪匹马、搏杀到底的孤胆英雄风格，将玩家置于战斗团队领导者的职位上，审时度势地向部下发布指令、控制战斗的进程。你所指挥的队员是一群有血有肉的战士，他们拥有敏锐的战术头脑和灵活的战场反应能力，但最重要的是身为指挥官的你，必须采取正确的策略领导他们取得胜利。在《兄弟连》中，你的作用将更多地体现在评估战场形势、指挥团队的火力使其发挥出最大的战斗力。就如美国陆军所描述的那样，你将学会使用“4F策略”：发现敌人（Find the enemy）、火力压制（Fix the enemy in position with suppression fire）、侧翼突袭（Flank the enemy）、解决敌人（Finish the enemy off）。

作为团队指挥官，你可以同时指挥两个火力小队，每队最多3名成员。一队主要进行战场突击，成员多配备自动步枪和手榴弹；他们的主要任务是接近和歼灭敌军。另一队侧重于火力掩护，成员多配备重型武器，如勃郎宁机枪。当突击分队试图从侧翼接近敌人阵地时，他们将对敌军进行牵制，军队中将这种基础步兵战术称为“火力与机动”。在《兄弟连》中，你和你的敌人都会熟练运用这些战术打击对方，你也将见识到极具挑战性的人工智能。NPC不仅会遵守正确的战术程序并坚决执行，同时他们也会表现出人类在战场上的真实情感，如畏惧、恐慌、绝望等。当士兵遭遇强大的火力压制时，他们会退缩到掩体内，或者选择撤退、转移阵地等适合战场情况的策略。当遇到这种棘手的情况时，你可以切换到战场俯视模式，在静止状态下分析战场形势，以决定下一步的行动。

《兄弟连》看起来的确是一部兼具娱乐性与创新性质的作品，它的故事情节全部取自真实事件，再现了历史上的美军空降兵第502团F连3排3班在诺曼底战役及之后一系列战斗中功勋卓著的表现。游戏预计于今年10月在PC和XBOX平台同时发行。

■类型：策略模拟 ■制作：Elixir Studios ■发行：Vivendi Universal
■上市日期：2004年9月 ■推荐度：★★★☆

邪恶天才 Evil Genius

■品游轩 苹果熟了

游戏背景发生在某个热带小岛上，游戏主角的身份和桃花岛的黄药师有几分相似，是个大权独揽、说一不二、狡猾多端、老谋深算的人物。游戏中岛主需要完成如下的工作：兴建基础设施（《帝国时代》的元素），完成即时战略任务（《魔兽争霸》的元素），招募英才和训练属下（《三国志》的元素），完成关卡要求的任务（《星际争霸》的元素）以及进行科学技术研发（《文明》的元素）。多元化的设计使得游戏评论人士要想给此游戏归类可真不容易。

和同类策略游戏不同，普通的建设经营并非本作重点，游戏要挖掘的是你的使坏能力和邪恶创意。游戏刚开始时，坏蛋主角拥有荒岛。在岛上只有一栋建筑，人员也不多，仅10多个小喽罗；可供使用的经费额定为100万美金。此后，岛主必须利用岛上的资源，去扩建基地设施。比如建造军事研究所，关押囚犯的牢房，训练士兵的培训室等。而为了赚取金钱，你得吸引游客来岛上旅游，那么建造豪华酒店、舞厅、餐厅等各种娱乐设施同样是迫切的任务。只有游客人数增加，你才有更多的资金购买武器，进行高端武器的开发并建立起自己的军队。主角能够达到的最高目标是研发出足以摧毁世界的“末日武器”，以此讹诈其他国家，从而一举霸占地球，成为统率天下的王者！玩家可以操控的坏蛋有：Maximillian（肥胖的秃子，戴着一副单眼眼镜）、Eli Barracuda（穿着白色西装，有着夸张爆炸头的黑人）、Montezuma（戴着礼帽的神秘家伙，据说是一名阴险狡诈的巫医）等。这些坏蛋有两个重要的属性值，分别为“人气（Heat）”和“恶名（Notoriety）”。前者代表了你在世界上的威望，也代表着你对世界的威胁程度；此属性值越高越易引起周边各国的注意，进而会受到其他国家的攻击和侵略。这些攻击在初期表现为其他国家会派遣小偷、杀手、间谍等潜入小岛进行破坏、窃取资源、暗杀岛上重要人物等行为。为了对付这些骚扰，玩家要发挥邪恶的想象力，去打击他们。例如建造陷阱，引狼入室；让手下的精兵强将和对方单挑等。而一旦能够生擒对手，则可将他们带入岛上特别建造的“行刑室”施以老套的电椅、鞭子、毒气等酷刑，或者以搞笑的微波炉、蛋糕等新式体罚来折磨他们。在游戏不断深入后，周边国家的攻击就会升格为大军压境的全面侵略了。这时候就要考验你的军事建设和指挥能力了。先前和平时期的旅游经济工作虽然重要，但是备战、备荒的信条也不能丢失。积极训练手下，招募更多的人才，培养他们在“科学”、“军事”上的能力，把军事科学和军队建设两方面都搞好，作为一岛之主的你才能对付来自四面八方的攻击。游戏中特别为岛主设计了一个最重要的“副手”（Henchman）职位，身居此职的手下在个人能力和忠诚度上都是数一数二的。游戏中共有12名副手可供玩家招募，其中有黑帮老大、日本武士、科学怪人、非洲巫医等，但最多只能同时拥有他们中的6位。而另外一个重要的“恶名”属性，则代表着你是否有能力让那些恶棍、坏蛋对你服服帖帖，甘愿接受你的使唤。


通道里双方展开激烈战斗。

荒诞的游戏故事有着让人高度期待的游戏性，一切过程在于你的搞怪能力。这样的非正义主角设计，让人回想起多年前那款让玩家扮演地狱魔王的《地下城守护者》（Dungeon Keeper）。两个游戏构思的理念有许多相似之处，不过《邪恶天才》显然更为复杂和有趣。在现实生活中大家老老实实地做本份人，想必在游戏中邪恶一把，疯狂一回，有利于情绪的宣泄和压力的放松。待到盛夏过后秋高气爽之时，《邪恶天才》与你有约！

■类型：动作 ■制作：EA ■发行：美商艺电
■上市日期：2004年8月 ■推荐度：★★★★

猫女
Catwomen

■北京 雷射

世界上最优雅的动物莫过于猫，于是便总有人用猫来形容女人。将猫的优雅、神秘和女人的性感合而为一，这就成了在美国大红大紫的漫画形象——猫女。她总是独自穿梭在都市的黑暗中，她锐利的眼神总能看清藏在角落中的罪恶；她富有弹性的肌肉总是紧绷着，随时为下一次的出击做好准备。

猫女第一次出现在大众面前，是在美国DC漫画公司1940年春季版的《蝙蝠侠》（Batman）中，是由《蝙蝠侠》的作者鲍勃·凯恩和比利·芬格共同创造的。在漫画中，这个亦正亦邪的叫做Cat的美丽女贼，总是和正义英雄蝙蝠侠开着警察与小偷的老套玩笑。当然，每次小偷都能轻松逃脱。在随后出版的《蝙蝠侠》中，猫女有了正式的名字——塞林娜·凯莉。她看起来更像一只猫，神秘性感的她与冷冰冰的蝙蝠侠之间或敌或友、或恨或爱的暧昧关系吸引了大量漫画迷的关注。从那时至今，猫女成为美国漫画文化中举足轻重的人物，有着无数的拥趸。



本作是由EA的UK Studio进行开发制作，并由EA GAMES的“哈利·波特”制作小组配合完成。EA对这种从电影“翻拍”过来的游戏早已驾轻就熟，从《指环王》游戏的三部曲一部比一部出色，就能看出EA对这种形式的把握日渐得心应手。《猫女》的游戏版亦采取了EA的老路线，剧情完全采用电影版中的故事——害羞、敏感且胆小怕事的画家佩兴斯·菲利普斯（Patience Philips），因为在无意间知道了老板的秘密而惨遭毒手，后来在一只拥有神力的埃及猫的帮助下，成为拥有特殊能力的猫女，从此踏上了她报仇及与罪恶势力进行斗争的道路。

与半年多前的《王者归来》相比，《猫女》的游戏画面更加完美。不但光影效果相当出色，接近于CG一般的画质更加突出了猫女的性感和神秘。游戏中采用了更多的动作捕捉技术，柔软顺滑的动作有时真会让人产生错觉，以为自己是在看电影。而《猫女》也并不是那种只有靓丽画面而游戏本身却一无是处的绣花枕头，它的动作性十分强。玩家操纵的猫女拥有如猫一般的感官能力、独特技能及灵巧手段，熟练运用这些特点来击败敌人成为游戏中的最大亮点。猫女可以像猫一样灵巧优雅地越过屋顶、攀爬墙壁，在黑暗中暴起袭击敌人；还能运用无与伦比的“猫感官能力”，敏捷地避开敌人的各种攻击，甚至包括呼啸而来的子弹。猫女能够透过猫眼来观看整个世界，并且利用猫的动物特质让猫女增加制胜优势。这种猫感能力可以让玩家在黑暗中观察敌人的一举一动，并且只要看看、嗅嗅敌人留下的足印就可以追捕对方。猫女的第六感也会对附近的敌人构成威胁，她甚至可以预感敌人的下一步行动计划。游戏中还有“变身”的设定，猫女变成野猫后，移动速度会加快，攻击力也会大幅提升，并且可以完全支配她的猎物。此外，游戏中的另一亮点就是猫女手中的长鞭。猫女可以用皮鞭来丢掷物体；击碎、控制远距离的互动对象；用鞭子来攀爬、降落或移动，甚至从高楼坠落的危险情况下，也可以用鞭子来解救自己，化险为夷。如何将这条大约8英尺的长鞭运用得出神入化，运用周围完全互动的环境，来有效地困住或击晕蜂拥而至的敌人，对喜欢玩动作的玩家们来说无疑是个极大的考验。

游戏不足的一点就是情节上的匮乏，因为游戏的剧情完全是对电影的“照本宣科”，而打算玩这个游戏的玩家基本上也都是出于对电影的喜爱，这就使游戏的剧情有些苍白，缺乏使人通关之后想再玩一遍的冲动。如果不能在隐藏要素等环节上处理好的话，《猫女》也容易变成那种用过即弃转瞬即忘的“快餐”游戏之一了。

■类型：大型多人在线 ■制作：Three Rings Design ■推荐度：★★★
■运营：北京移彩联合技术有限公司 ■上市日期：2004年8月

做个可爱的酷海盗《海盗时代》

■绝对领域 大傻瓜

见惯了市面上越来越多的天王巨作，身心疲惫的玩家们已经不知道该何去何从；任挑一款网游大作，不是要求豪华配置就是必须疯狂练级。能不能来点轻松幽默的真正娱乐呢？即将由北京移彩营运的新型网游《海盗时代》给MMORPG领域吹来了一股新风。在这款卡通风格的游戏中玩家将扮演一名海盗，你可以出海冒险寻宝，也可以买进卖出做个海盗商人。这款游戏的最大特色是拥有诸多类型的迷你游戏，在其他网游中必须用剑与魔法解决的问题，在这里都变成了诙谐的益智小游戏。如PK中的比剑、航海中的挂帆、酒吧里的比酒等都需要玩家有足够的技巧才能胜出。

小游戏是《海盗时代》的灵魂。在比剑中，玩家与对手将进行一场类似俄罗斯方块的比赛，你必须通过成功组合同色方块给予对手致命一击。比酒游戏则是在一个代表桌面的方格图中放置代表自己颜色的酒杯，游戏目的是努力做到在横行或竖列中让自己的酒杯占据尽可能多的空格。这个小游戏可以由最多8位玩家参与，无法放置酒杯的角色将自饮一杯，到最后看谁占据的格数最多谁就胜出。这些迷你游戏使得本作充满了快乐，玩家随时都能在游戏里找到伙伴开始游戏，不论是10分钟还是几个小时都可以反复进行下去，如果有事也能随时离线。对某个游戏的熟练程度已沉淀在你的大脑里，随着游戏的次数增多你会越来越熟练；相应小游戏的经验值积累到一定程度，就会带来迷你游戏称号的提升，从“无名小卒”到“唯我独尊”共有8个级别。

虽说有很多迷你游戏，但这款游戏同样也有传统MMORPG的要素，玩家也能登船出海去做一名货真价实的海盗。海盗最擅长的不外乎海上行劫或抢夺地盘，要做到这些必须先有自己的海船甚至舰队，白手起家的新海盗可以加入船队或到港口应聘作船上临时工。一个船队相当于一个公会，最少要有10人，最多可到100人。船队中最高的官职是船长，其次是长官，然后是船队所属的船员，最后才是临时工。其中长官和船员都有多种头衔，这些头衔根据各人的工作成绩和大家推选才能获得。航海中有一种补给物是必不可少的，那就是有“海盗可乐”之称的朗姆酒。如果一支海盗船队没有携带足够数量的朗姆酒出海，那就等着看船员们的哗变吧！完成一次航海任务后，参与者可获得战利品分红和工作经验值，当然是出多少力拿多少钱。不同船队之间的海战应做到实力相当，最好不要选择那些过于弱小的船队作为对手，否则擅长以强欺弱的船队会在战斗中遭到系统派遣的黑色幽灵战舰的毁灭性打击，所以做人还是要厚道才行。



每位玩家可通过银行存储货币和自己收藏的各种宝物，而作为海盗的你，也可以把自己的钱财找个小岛埋起来，需要时掘起即可，但对被别人挖走之类的倒霉事要有充足的心理准备。游戏中还有庞大的商业经济体系，从酿酒厂、布店到造船厂、宫殿等都需要投入原材料才能生产成品，玩家可以集资自建商业建筑，也可以到别人店里去打工。木材、石材、金属、甘蔗之类的原材料在特定岛屿上才有，一些稀有果实和制药、铸剑需要的特殊矿物也都很受关注。如果把这些东西运到需要的店家那里去，肯定可以赚到不少钱；另外，各岛上的成品价格也有差别，低进高出的把戏大家一定都不陌生。财力人力都充足的船队，可以考虑建立自己的王国。一个王国可以包含多支船队。王国船队可开辟新的原始岛屿作为殖民地，同时也会为其成员利益而与别的王国发生战斗。

这是一款强调乐趣第一的游戏，虽然它只有简单的2D画面但却绝不缺乏内涵，最重要的是玩家并不需要数周时间或上百级的级别就能充分体验到它的乐趣。做一个轻松的小海盗，也许比拯救世界、斩妖除魔更快乐。

■类型：大型多人在线 ■制作：韩国ESOFNET ■运营：上海腾武
■上市日期：未定 ■推荐度：★★★☆

墨香

■上海 微微妖

江湖，自《史记》中《刺客列传》开始，就存在于人们的视野之中。飞檐走壁，仗剑行侠，劫富济贫，侠之大者，为国为民；侠之小者，打抱不平。江湖的热血梦想，随着千年来中华文化的传承生生不息，从未消失过。

不知从哪一年开始，邪派和魔教走到了一起。他们四处掳劫刚出生的婴儿，集中到总坛培养，教给他们各种各样对身体危害大但速成的武功，以期能够利用他们将正派一举消灭。正派的高手们得到这个消息后秘密聚集在一起，向魔教总坛发起了主动进攻，消灭了魔教的大部分力量。魔教长老们看到大势已去，便把所有他们培养的少年召集起来，准备大肆屠杀。故事的主人公——墨香就是在魔教中长大的孩子。他天资聪颖，武功大大超过长老们的预期，所以能够在大屠杀中逃出魔掌。

劫后余生，从同伴的尸体中爬出来的他，带着满腔怒火与仇恨，踏上了漫长复仇之路……



《墨香》是成功开发了《龙族》等游戏的韩国ESOFNET公司的最新产品，以东方神秘武侠世界为背景，改编自韩国同名畅销武侠小说《墨香》，是一款大型线上3D MMORPG游戏。

《墨香》告诉武侠爱好者们：江湖并不总是沉重。桃李春风一杯酒，江湖中，也有多种多样的颜色，有许许多多的故事。

可爱的人物造型，Q版的画面风格，多种多样且能随心更换的装备，无不体现了《墨香》以玩家为本的苦心。生活已经很累了，何不在游戏里轻松一点？

打架也是放松的手段之一。《墨香》里，虽然也设置了PK开关，也可以强制……但整体看起来更像是PvP。类似于擂台的结界设置，让PK玩家们置身于古色古香的环境中，感受超爽的PK画面。而且PK还有时间限制，如果在限定的时间内玩家不能取胜，结界会强制比武双方退出——友谊第一，比赛第二。无论怎么PK，死掉多少次，装备也不会坏掉，背包里的东西也不会掉落，更不会发生红名爆装备的现象。老话一句，生活已经那么累了，在游戏里轻松一把又何妨？

“香香”是玩家踏入《墨香》认识的第一个NPC。在初期，香香会给玩家许多建议，手把手地教你玩《墨香》。可爱的香香长着透明的翅膀和尖尖的耳朵，她绝对是有问必答哟。

《墨香》中提供了枪、刀、剑、拳头、暗器、弓6种兵器，300多种武功。“游龙震天箭”、“杨家回马枪”，每种武功都是世家大族们的不传之秘。不过，纪晓岚同学的文渊阁不是说着玩的，四库全书中也包括武林秘笈。所以，纪晓岚和刘罗锅退休以后，才干起了贩卖秘笈的勾当。想学吗？去找他们吧。

《墨香》不像通常的武侠网络游戏那样限定了正派和邪派，任何人都可以学任何武功。“十八般武艺样样精通”，这在《墨香》里可不是什么了不得的事，因为那是每个玩家都可能做得到的。

还有神秘的五行内功系统。金、木、水、火、土，天地之气焉。然而《墨香》的五行并不仅仅是通常意义上的相生相克，而是各有各的妙处——金、水、火主攻击；木、土主防御。作者在此强烈推荐玩家们五系全修，平衡发展。

阵法，是游戏的另一个亮点。丐帮打狗阵、少林十八罗汉阵、武当真武七截阵……只要队里有一个玩家会摆阵，大家都可以享受使用超强力量的快感。阵法发动时，各自按位站好；瞬间，天昏地暗，空中出现一条金龙，张牙舞爪地向敌人扑去……

摆摊系统、装备合成系统、聊天系统……《墨香》还有不少值得称道之处，在此就不一一介绍了，还是请各位期待它在国内的出现吧。

■类型：大型多人在线 ■制作：杭州久易科技有限公司 ■推荐度：★★★
■运营：杭州久易科技有限公司 ■上市日期：未定



数码精灵
Digital Fairy Online

■游侠创作室 飞飞虫

“宠物系统”自《石器时代》之后，已经成为各大网游宣传的一个亮点。不论是游戏中可爱憨厚的小恐龙，还是与你形影不离的千里马，这些宠物都在游戏中起着至关重要的作用，同时也博得了广大玩家的喜爱。如果你对网络游戏中那些形形色色的宠物着迷的话，不妨试试这款以“宠物系统”为主体的网游——《数码精灵》。

《数码精灵》的画面艳丽，色彩丰富，画风明亮清新，让人一进入游戏就感觉心情舒畅。本作采用3D即时成像技术，为玩家提供了一个真实感十足的冒险世界；而2D的Q版人物造型，更会让玩家爱不释手。相信这些由专业美术大师设计的人物和宠物造型，一定会牢牢抓住大批女玩家的眼球。同时，游戏中还加入了拟真的日夜变化系统，玩家将体验到日出、黄昏、甚至是夜晚的不同变化。





每个时间段会呈现出不同的天色变化与场景变化：在夜晚，你会看到郊外夜空中萤火虫的点点荧光；在清晨，浓雾弥漫的森林仿佛身披薄纱的羞涩少女……相信这些会带给玩家一种如幻似真的游戏感觉。

《数码精灵》最大的特色当属“宠物合体技能”。与以往网络游戏中宠物系统不同，在本作中，宠物不再只是配角，而将有机会与玩家结合为一体——宠物的能力与玩家的技能相结合，并发挥出更大的威力。游戏中玩家收集的宠物越多，自身的能力也就越强；宠物的技能越多，玩家可以使用的技能也就越丰富。玩家一定要正确地选择宠物的技能加以培养，不要造成技能重复的情况。只有合理选择与自己技能相辅相成的宠物技能，才能事半功倍，在战斗中迅速取胜。



本作还提供了物品合成和宠物合成系统。在物品合成系统中，玩家可以将所收集到的物品进行组合，成为新的物品；而在宠物合成系统中，玩家可以收集一些特定的宠物物品，然后将它们像施展魔法一样加在宠物身上，这样一个与众不同而且更为强大的宠物就会出现在你的眼前了。这种玩法也可算是“宠物DIY”吧。

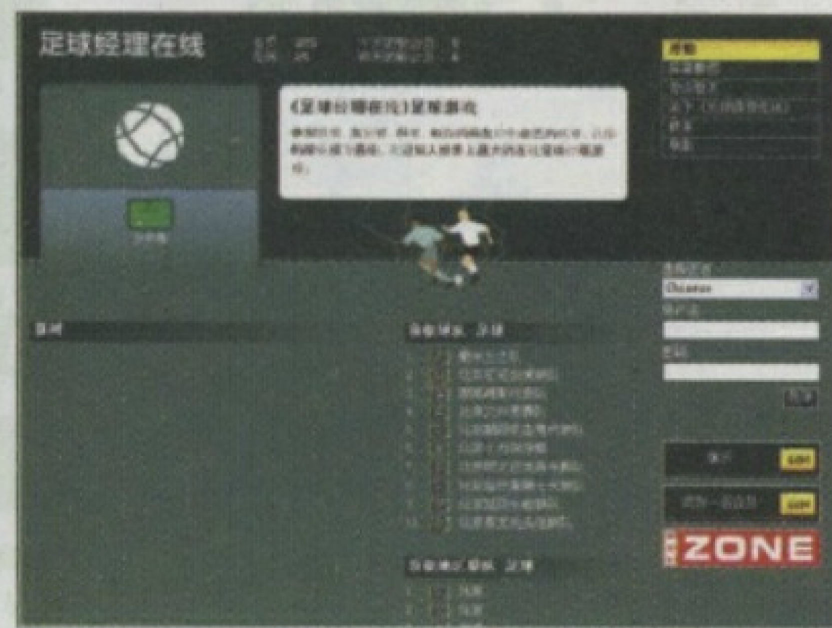
最后，不得不提一下本作的PK系统。真正优秀的网游竞技系统，不仅应该为玩家提供一个公平公正的竞技平台，还应该给玩家提供更多的竞技种类，只有这样才称得上是一个成功的竞技平台。而《数码精灵》的竞技系统，不仅能让玩家在公平的游戏环境中充分释放PK竞技的欲望，而且还提供了各种丰富的竞赛机制。从单人小型PK比试，到各种大型的全国排名赛，丰富多样的赛事可以让玩家和宠物们充分施展自己的才能，实现称霸全国的梦想。P

■类型：大型多人在线 ■制作：瑞典Managerzone公司 ■运营：中国新大陆电脑公司
■系统配置要求：PIII 500MHz、64MB内存、16MB显存、Windows 98/Me/2000/XP ■推荐度：★★★

《中国足球经理在线》试玩体验
Chinese ManagerZone online

■游侠游骑兵 北陆信越


国际版游戏网站界面。


中国游戏官方网站界面。

1992年，当英国的科利尔兄弟拣起一颗名叫《Championship Manager》（简称CM）的石子时，肯定没想到它带来的涟漪将会波及整个世界。12年间，CM系列成为无数玩家的最爱，并且由此开创出一种全新类型的模拟经营游戏，科利尔兄弟也被广大玩家尊称为“CM之父”。单机市场中“足球经理”类游戏不少，但是如今正是网络为王的年代，此类游戏必然也无法免俗。于是“足球经理”终于插上网络的翅膀，带着我们的梦想在虚拟的足坛赛场上征战四方。

瑞典MZ公司的ManagerZone系列据称3年前就在瑞典开始运营，从游戏上线至今，ManagerZone已经拥有来自全世界34个授权国的34万名付费用户，在同类游戏产品中其客户量稳居世界第一。通过对ManagerZone的改进，中国新大陆网科与MZ公司合作推出《中国足球经理在线》，无疑将成为国内首款足球经理模拟经营类网络游戏。笔者有幸得到官方发放的内测账号，开始体验从未经历过的“足球经理”网络之旅。

无需下载和安装客户端这一点大大方便了玩家，而且游戏几乎对玩家电脑的硬件需求为0——任何一台能够上网的电脑都可以让游戏顺利“运行”。

访问游戏官方网站（http://www.managerzone.cn/）就相当于已经进入了游戏。只要在页面上直接输入账号密码，就可以开始游戏了。

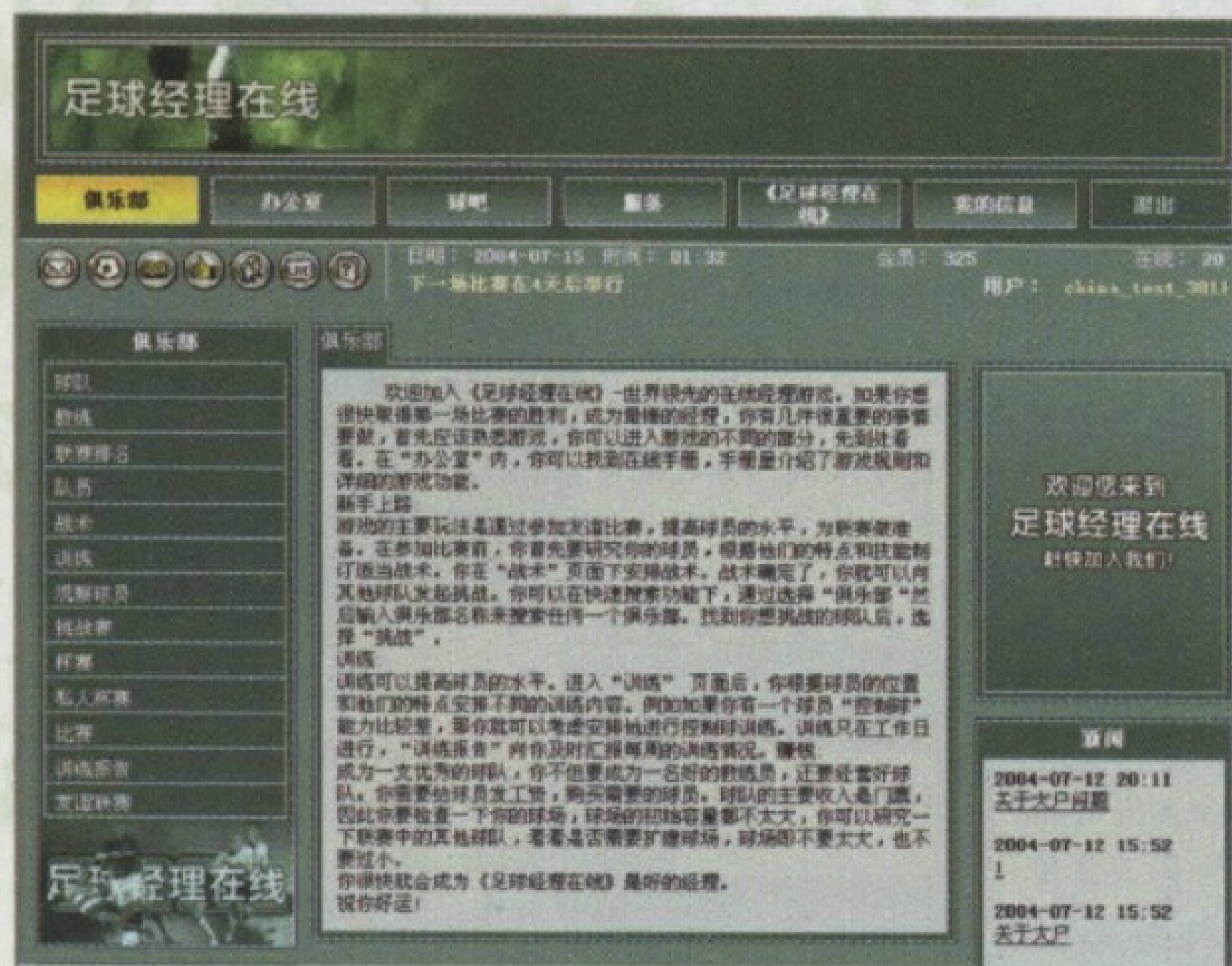
一进游戏页面就看到“俱乐部”、“办公室”、“球吧”、“服务”、“足球经理在线”、“我的信息”6个选项，这是游戏的主要框架，我们所玩的游戏也只在这个框架中进行。其实足球模拟经营游戏无非就是训练、经营、比赛。在“俱乐部”中可以安排球队管理、训练、比赛等事宜；“办公室”则是进行球员转会、财务、球场这些后台操作；“球吧”里可以看到各球队的排名顺序，还可观看“实况转播”——你可以在这里看到虚拟比赛的实况；“我的信息”中可以修改玩家的个人资料和设置，在这里也可以阅读你的留言簿。“服务”和“足球经理在线”的功能目前在封测中还没有正式开放。

游戏的内容其实很简单，日常游戏就仅在上述框架中进行，稍有CM基础的玩家都可以轻松上手。玩此类游戏时主要分为两个阶段，即训练运营期和比赛期，我们将从这两个阶段来衡量《中国足球经理在线》的可玩性。

在《中国足球经理在线》中，你可以创建自己的球队，并且寻找中意的教练。想要设计自己的球衣也可以，甚至还可以选择赞助商——这在CM系列游戏中几乎是不可想象的。相对而言，《中国足球经理在线》几乎脱离了CM系列的思路，建立了一个完全虚构的足球世界。你无法在现实中的国家联赛中征战，也无法再收罗各大豪门中的明星球员，因为游戏中所有球员都将是虚构的，并且都是随机产生的，不但名字千奇百怪，属性特点也各不相同。

CM系列中球员的属性是十分复杂的，根据身体情况、技术、意识大致分为3类，每类均由十几种小属性组成。这

些属性都直接或间接影响球员的成长、身价、状态等。而在《中国足球经理在线》中，球员的属性数量被缩减，技术类由传球、射门、头球、守门、控制球、抢断、传中球、定位球8种组成；身体情况只有速度、耐力2种属性；勉强归为意识类的只有场上判断能力、经验、状态3种。每种属性的高低用数字标出，但是封测中几乎没有看到有属性达到或超过10以上的球员，绝大多数球员属性都仅在5左右。



开始游戏界面。

CM系列中的训练是一大亮点，不同的训练模式也成为CM玩家们讨论的热点。我们同样十分关心《中国足球经理在线》的球员培养问题，可惜在封测中玩家只要创建球队，就会随机诞生一支满员的球队。队员及其相关属性均是随机产生，预计正式版中会有所改变。

想要训练自己的球员，就要到“俱乐部”中的“训练”场地进行——点击“训练”后就会出现一个平面球场的图形，再点击球员并把他们拖放到训练场上。你可以看到右上角的能力显示信息，球员将对特定的能力进行练习。在官方翻译手册中提示，可以训练的属性为传球、射门、头球、控球、铲球、传中球、定位球、守门能力、速度、耐力，与测试版中球员属性略有出入。当安排好训练球员之后，点击“保存”，球员们就将自行练习。

比赛的战术必须事先安排妥当。游戏的进行以现实时间为准，而不是像CM系列那样比赛时间几乎是根据玩家的游戏速度来进行的。在游戏开始时，玩家可能需要等待数天或数周后进行的比赛，虽然这有些乏味，但也是游戏乐趣积累的过程。比赛之前的时间正是球队的训练运营期，你需要妥善安排球员的训练和球队的运营，保证比赛之前万无一失。

除了日常的训练，最重要的就是制定战术方案。在预约好比赛后，会有“战术”的专门选项。你可以事先设计好A、B、C三种战术，根据不同的对手，事先安排好比赛中要采取的相应战术。你可根据球员属性安排位置、布置阵形。目前比赛中采取的战术只有长传、短传、边路相结合，风格以进攻、防守或攻防结合3类为主，还可以选择凶狠、消极的拼抢度。总之，这里并没有什么必胜阵形，游戏的平衡度还是相当高的。

《中国足球经理在线》丰富的比赛成为游戏的特色之一。杯赛、联赛、友谊赛、私人杯赛、挑战赛、友谊联赛等各种类型的比赛令人眼花缭乱。根据这些比赛成绩，将决定你在“服务器”中的排名。游戏正式推出时将以地区为主，例如北京的玩家只能参与北京区的各种比赛，想要参加全国比赛必须取得一定名次和成绩。

比赛的过程很难控制，目前玩家只能在比赛之前决定参赛队员、替补队员和所用战术，然后就只能默默祈祷胜利女神的青睐了。游戏提供了所谓的2D和3D Live观赛模式，玩家可以观看任意一场比赛，如同真正观看一场真实的足球比赛。笔者对于2种观赛模式都进行了体验，读取和下载比赛过程相对较慢，并且2D的观赛模式只能看到一堆数字方块在球场上移动，几乎无法看到抢断、铲球等等动作，也没看到任何配合比赛的文字解说。3D Live观赛模式相对较为华丽，但事先必须安装Java才能观看，一般游戏玩家对此都不熟悉。不过3D Live模式令观看效果大为提升，感觉还是不错的。每场比赛都提供数百字的“比赛回顾”，但是与CM系列的文字解说无法相比。不仅极其简单，而且没有提供什么实质性的信息，估计没有玩家会耐心看它，还不如直接看比赛来得实在。比赛之后也有所谓的技术分析，但仅提供进球、射门、传球、争球、救球和断球次数的统计，意义不大。

其实本作相当简单，没有传统网络游戏复杂的升级、PK、成长系统，有的只是“训练、运营、比赛”三点一线的游戏思路。只要这三大系统成熟完善，那么我们拥有的就是一款不错的网络版足球模拟经营游戏。



2D比赛观看模式。

通过笔者对三大系统的测试体验，发现游戏整体追求的是“简单实用”的原则，强调玩家间的互动乐趣。虽然上手简单，但要熟练操控还需要一定的时间，个别细节之处也不尽人意。目前处于测试状态，很多文字翻译也不完善，游戏运行时偶尔还会出现无响应等Bug，但基本上已经可以看出正式版的大致情况。尽管如此，《中国足球经理在线》的“门槛”之低还是令人大跌眼镜。从商业推广的角度来说，没有客户端的游戏，相对来说会降低推广难度和成本，但是可能将对技术方面要求更高，以此来保证游戏的平衡性和稳定性。好在ManagerZone已经成功运营多年，相信这些问题不会对游戏运营造成太大影响。

《中国足球经理在线》官方网站与ManagerZone国际版网站几乎完全相同，但是国际版网站的会员数已达37万，同时在线人数达万人左右。继承国外运营的经验，《中国足球经理在线》拥有极其严格的规则，用来保障广大玩家游戏的公平和公正。究竟《中国足球经理在线》能否得到玩家们的认可，就让我们一起拭目以待吧！

上市游戏热报

■晶合实验室 Lee

由于西方各大游戏厂商都准备在圣诞节推出大作，因此近几期的游戏数量和质量可能会不尽人意。单机游戏爱好者在闲暇之余，是否会觉得有些无所事事呢？没关系，俗话说“西方不亮东方亮”，咱们可以玩亚洲人制作的游戏。想必现在还有不少玩家沉浸在《三国志Ⅹ》的金戈铁马中吧？还有这期给大家报道的《钢铁的咆哮3》和近期即将面市的《寂静岭Ⅳ——房间》，都是比较有游戏性和特色的作品。其实有不少名不见经传的游戏制作公司的作品是很值得把玩一下的。这些公司为了避开大游戏公司在圣诞节纷纷上市的锋芒，很可能会选择近期推出作品。我会把这些作品挑出来介绍给大家，相信近期一定会有几款不错的作品伴随大家。



小兔斯奇克 Sqiek

类型：益智
制作：Magnussoft
发行：Magnussoft
上市日期：2004年6月26日
推荐度：50
简评：你所要做的是操纵斯奇克把地面上的灰砖变成粉色。途中会遇到炸弹、塌陷、冰面和怪物等各种险阻，不过斯奇克也可以将胡萝卜作为武器攻击怪物。游戏中要注意，不能走出地砖的边缘，否则会掉下去并扣除一条命。游戏的操作感和游戏性均属一般。

蜘蛛侠2 Spider-Man 2

类型：动作
制作：Treyarch
发行：Activision
上市日期：2004年6月29日
推荐度：75
简评：根据同名电影改编的游戏。游戏从片头动画到游戏画面都细腻华丽。操控简单，上手容易，不用担心被摔死；按住Ctrl再按鼠标右键可以跳得更高。节奏紧凑，任务简单；如果被Boss打死复活的话，马上可以满血状态继续游戏。但是作为动作类游戏，《蜘蛛侠2》的动作显得过于单调；有时视角会出现死角的情况，不利于观察。娱乐性一般。



大唐英雄游江南（中文版） Rich DaTang Hero You Jiang Nan

类型：益智
制作：光昱科技
发行：光昱科技
上市日期：2004年6月26日
推荐度：70
简评：这是一个类似“大富翁”的游戏，只不过将游戏的主人公换成了李元霸、程咬金和秦琼等隋唐时期的历史人物。另外和“大富翁”不同的是，游戏人物必须完成各个NPC交待的任务才能顺利进行游戏。要想在游戏中获得胜利，必须使其他对手金钱为零或者获得所有特殊情节道具——人物卡片。有一定的趣味性，只是游戏人物的形象实在不敢恭维。



钢铁的咆哮3（日文版） Kurogane No Houkou3

类型：即时策略
制作：KOEI
发行：KOEI
上市日期：2004年7月2日
推荐度：80
简评：这是光荣公司出品的“钢铁的咆哮”系列的第3部作品。该系列作品始终吸引着不少战争和舰船游戏爱好者。第3代中，新增加了对“潜艇”和“飞机”进行设计的因素；在作战的时候还可以再带2个支援航空队和最多3支支援舰队，使战斗场面更加恢宏。此外，游戏还增加了登陆作战的任务。游戏画面虽然不够细腻，但是并不影响游戏带给玩家的乐趣。游戏中使用鼠标滚轮调节航速并使用鼠标右键控制舰船的行进非常方便。建议将舰船的攻击方式选择成自动状态，电脑总是比人打得好。



终极迷你高尔夫设计师豪华版 Ultimate Mini Golf Designer Deluxe

类型：体育竞技
制作：e-Games，Inc
发行：e-Games，Inc
上市日期：2004年7月5日
推荐度：70
简评：e-Games可以说是制作益智类小游戏的专业公司。这回带给大家的“迷你高尔夫”包括了游戏教学、自行设计赛场和与电脑对手对战3个部分。一只鼠标就可以完成所有的游戏操作，按住鼠标左键可以进行蓄力。游戏中最重要的是掌握好小球行进的方向。



超精准射击
Xtreme Accuracy Shooting

类型：体育竞技
制作：MacPlay
发行：Speedco
上市日期：2004年7月3日
推荐度：60



简评：这是一款不多见的运动射击游戏，玩家可以在游戏中接触到多种运动狙击枪。由于游戏是针对专业射击运动制作的，所以玩起来有些枯燥。更令人难以忍受的是，该游戏必须安装它所提供的Directx 9才可以完成安装。



秘密英雄——无上荣誉
Gorky Zero

类型：动作
制作：Metropolis Software
发行：JoWood Productions
上市日期：2004年7月12日
推荐度：70

简评：看得出来Metropolis Software想做一个优秀的潜入类游戏，但是这类游戏最重要的环节在于操控，而该游戏的操控实在让人无法适应。首先是第三人称俯视视角无法看到远处，其次是在追尾视角时，人物的移动又超级缓慢。该游戏的优点也就是画面还不错，另外游戏的剧情是由国外著名科幻小说家执笔。英文好的朋友可以体验一下。

NHL冰球创造球会
NHL Eastside Hockey Manager

类型：模拟经营
制作：Sports Interactive
发行：Sega Europe
上市日期：2004年7月14日
推荐度：75



简评：这款模拟经营游戏由专业足球游戏开发公司Sports Interactive开发，Sega发行，曾在今年E3大展上展出。该游戏只有区区200多MB的CD容量，却网罗了欧美主要的各支冰球队伍，囊括了世界冰球各大联赛真实详细的球会及球员的资料库。玩家可以对所选球会进行各项改造，包括战术、转会以及对球员管理等，因此被欧洲各游戏媒体评为“迄今为止最复杂的体育经营模拟游戏”。

海滨嘉年华简体（中文版）
Beach Life Chinese

类型：模拟经营
制作：EIDOS Interactive
发行：新天地
上市日期：2004年7月15日
推荐度：80

简评：一定有很多人向往拥有一个自己的海滩吧。近日新天地给我们带来了《海滨嘉年华》（中文版）。首先，游戏的汉化很不错，没有发现明显的错误；其次，游戏的画面色彩饱和，让人有一种赏心悦目的感觉；最后，游戏的操作很简单，还有清晰明了的提示说明。玩家进行游戏时要特别注意一点：要合理安排建筑物的摆放。因为地面的空间有限，没有合理的规划就有可能发生某些建筑无处可放的情况。另外，游戏的每一关都有一些重点需要把握，多观察一下来度假的客人并最大程度地满足他们的需求是过关的关键。



游戏王——混乱之力之破灭的大邪神
Yu Gi Oh：Power of Chaos Kaiba Joey the Passion

类型：益智
制作：KCEJ
发行：Konami
上市日期：2004年6月30日
推荐度：75



简评：这是《游戏王——混乱之力》系列的第3部作品。该作海量地提供了771张不同的卡片，相当于前代的1.5倍；主角人物也换成了操着一口流利英语的Joey。这部续作最大的改变是终于实现了局域网络功能。《游戏王》卡牌游戏及其漫画的爱好者还是不少的，大家可以用这个游戏共同切磋了。

英式桌球精英赛2004
World Championship Snooker 2004

类型：体育竞技
制作：Blade Interactive
发行：Codemasters
上市日期：2004年7月16日
推荐度：80



简评：首先让我们来了解一下英式台球的玩法：打球方必须先打入一颗红球后，才能任选一颗有利的彩球打。彩球打进后，需取出重新摆回自己的定位点。接着，再打红球；红球打进后再打彩球，如此反复……红球全部入袋后，必须按照从低分值球到高分值球的顺序打彩球，依次是黄球、绿球、棕球、蓝球、粉球和黑球。此时打进的彩球，不用再拿出来，直至所有彩球入袋，台面上只剩下白球，比赛宣告结束。最后分数高者胜出。作为台球游戏，该游戏的画面是令人满意的，包括台球的反光表现、人物表情等，甚至连裁判和观众都是3D的。另外，该游戏还设有网上对战，台球游戏爱好者可以互相较量一下了。

德州扑克锦标赛
Tonrnament Poker No Limit Texas Hold Em



类型：棋牌
制作：Donohoe Digital
发行：Valusoft
上市日期：2004年7月12日
推荐度：70

简评：德州扑克有3种玩法，此游戏采用的是较为普遍的“No Limit”方式，即“没有限制”方式，玩家可以在任何时候用其所有的筹码下注。该游戏营造出一种世界扑克大赛的气氛，喜爱扑克类游戏的朋友可以尝试一下参加扑克大赛的气氛。该游戏含有博彩成分。

纽约，高耸入云的钢筋水泥丛林中，一名身着红蓝相间紧身衣的男子正攀爬纵跃，飞檐走壁……没错！身手了得、除暴安良的蜘蛛侠来也。好莱坞电影《蜘蛛侠2》甫一上映，首周全美票房就轻松超过1亿美元，这样的成绩无论是电影公司还是普通影迷都不感到奇怪——美国人的口味就是这样的，他们就好这口。而与此同时推出的同名游戏也以电脑版本和各家用机种版本向消费者发动全面进攻。不过和电影辉煌的成绩比较起来，游戏就没有那么吃香了，玩家显然不是影迷，蜘蛛侠的赫赫威名并未使他们陷入盲目崇拜当中去。联系到最近玩过的《怪物史莱克2》、《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》等电影改编游戏，读者们一定会发现这类游戏在每年新出游戏中所占比例越来越大，而其制作水准和市场反响却多半不尽人意，这样有趣而反常的业界现象委实值得好好研究一番。



鸡肋的价值

——从近期的几部电影改编游戏说开去

■品游轩 苹果熟了

偶像的游戏化

【电影《蜘蛛侠2》片段】当身后的肇事车辆撞上了彼德·帕克的小摩托车，他一个鹞子翻身，腾空后滚翻360度稳稳地落在地上。

马路边的两个小男孩发出惊讶的叫声："你是怎么做到的？"

蜘蛛侠回答道："要锻炼身体，多休息，多吃青菜！"（向来不喜青菜的苹果熟了顿时晕了过去。）

《蜘蛛侠2》



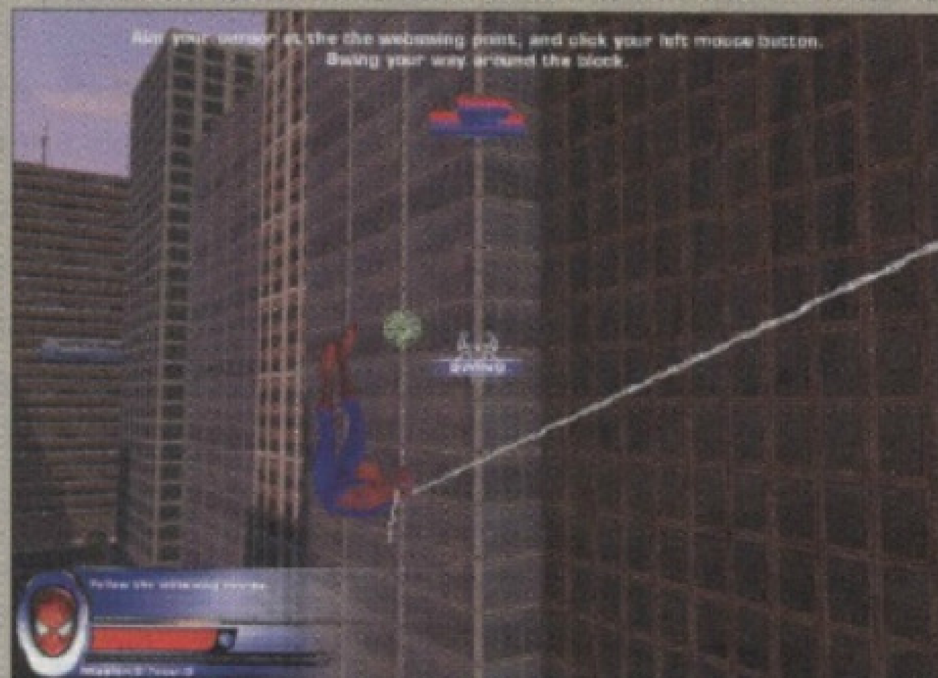
忠实于电影情节。

图像效果一般，操控不便，动作设计过于简单。

制作	Fizz Factor
发行	Activision
载体	CD×1
类型	动作
语言	英文
环境	WIN98/Me/2000/XP

文化包容性：7.5　上手精通：7.0　画面：6.5　音效：7.0　创新：6.0　剧情：6.0

蜘蛛侠戏谑的口吻让小孩子觉得成为万人景仰的英雄其实不难，然而，要做出一款玩家喜欢的游戏却不是这么简单。PC游戏《蜘蛛侠2》采用了业界知名的Epic公司开发的"Unreal Engine 2.0"引擎（该引擎系列即将推出最新的3.0版本），在游戏的自述文档中清楚地指出它100%支持DirectX 9.0b效果。然而这么威力巨大的引擎却未能制作出一流的游戏画面，呈现在玩家眼前的蜘蛛侠和他的敌人以及他们所处的国际大都市外形单薄、纹理粗糙，许多建筑物和车辆模型设计得太过简单，时下3D游戏中较讲究的动态光影效果很差，至多达到3年前的游戏水准而已。



相对于前作，《蜘蛛侠2》的操控没有什么改观，甚至有时候变得更糟。



如果坚持到了最终Boss战，那么要恭喜你。游戏的战斗几乎没有什么乐趣。

游戏完全按照电影情节进行，由章鱼博士演示其四臂机械手开始。过场动画中的角色设计得还算不错，无论是彼德·帕克、哈利还是章鱼博士，确实与演员的外形非常相似。正式进入游戏后，发现操控系统设计得很失败，蜘蛛侠依靠半空中一些特定的吐丝点才能如电影中一般潇洒地飞越前进，感觉极其不爽快。画面正中常常会有一个提示用的蜘蛛网标识，画面上方永远有一个硕大的箭头指明前进的方向，如此低幼的设计让人徒呼奈何。还没跑几步，新的过场动画又出其不意地跑了出来，开始还能忍受，而后发现长长短短的过场动画越来越多，一个好端端的游戏玩得是坎坎坷坷、断断续续，真是郁闷万分。遇到Boss级别的敌人时，厂商还会很体贴地暂停游戏，打出一个战斗说明画面或是Boss个人情况的简介（身高、体重、三围、婚姻情况一应俱全），让人哭笑不得。因为主角的打斗动作套路实在是非常少，不知道这样的提示有多大的意义。耐着性子玩下去，游戏的难度不高，偶尔有几个蓄力后的打斗连续技会使玩家激动片刻。游戏中会有一点简单的谜题，但背景音乐和打斗音效之平庸足以让人忽略它们的存在。以上就是此游戏给笔者的全部感受，玩了之后不由自主地想到大约一个月前的《怪物史莱克2》，那个绿色怪物比起蜘蛛侠来，多少还有一点搞笑的趣味。

和《蜘蛛侠2》一样，同样由Activision发行的《怪物史莱克2》，玩家需要控制史莱克、驴子唐基、鞋猫剑客和姜饼人等角色，但基本上他们的动作差不多一样。每个角色都能使用几招简单的组合攻击和变化有限的攀爬跳跃动作。史莱克属于力量型的战士，驴子唐基可以叼着南瓜等物品去攻击敌人，还有一个旋转发出冲击波的小伎俩。游戏在开始时会由驴子唐基引导进行操控训练，这个设计很有特色，属于游戏中不多的亮点之一。但失败的游戏操控却会败坏你的玩兴，控制角色有明显的滞后感觉，而且在游戏中经常会遇到卡壳的瞬间，特别是攀爬时，动作的流畅度显然不够。游戏的情节当然来自于电影，在游戏进程中打败敌人或打开某处的箱子后，角色就能获得一些金币，如果稍加留心，利用一些跳板可到高处隐蔽的地方获取更多的金币，这些金币你可用来购买各种道具，比如将对方变成青蛙的药水。画面是胜过《蜘蛛侠2》的，第一眼看上去很像从前玩过的《青蛙过河》、《雷曼》等游戏。游戏也采用了真人配音，不过不是电影中的埃迪·墨菲这些大腕，好在模仿得惟妙惟肖，趣味十足，这也算是游戏的成功之处。80%的动作元素，加上20%的冒险解谜成分，《怪物史莱克2》显然借鉴了前年较成功的电影改编游戏《哈利·波特与魔法石》的设计思路。



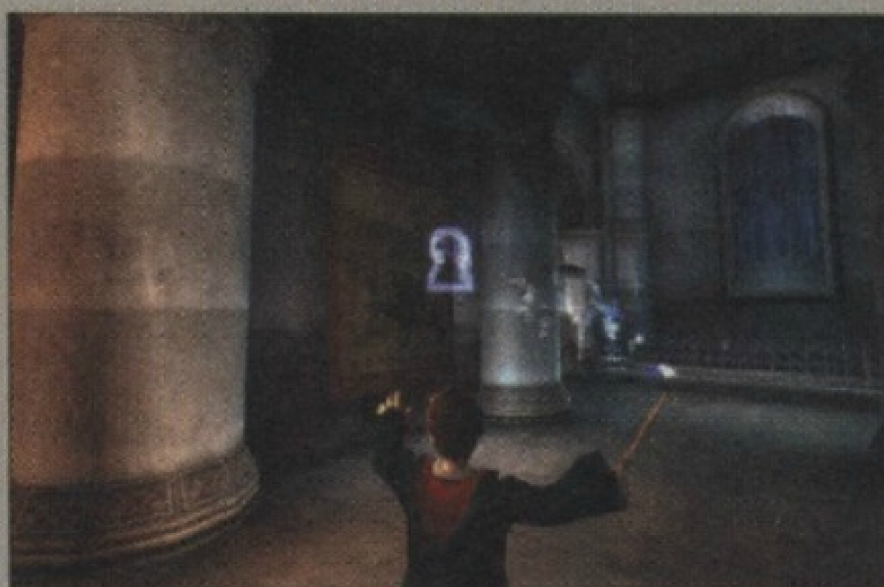
这是游戏机版本的《怪物史莱克2》，其中的战斗相对要更有趣些。



即便是PS2版本，也仍旧存在恶劣的操控问题。


巫师卡收集很好地丰富了游戏性。


画面的提升为哈利和摄魂怪的战斗很好地渲染了气氛，但游戏中的图像效果并不总是这么出色。


“哈利·波特”游戏的乐趣，就是随时可能找到隐藏的秘密。

EA Games出品的《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》和前面提到的两个游戏相比，其制作的认真程度明显要高出一截。游戏的前作只能操控哈利，这次进化为可控制冒险3人组的另外两位。3个角色需要同心协力解决许多关卡任务，这不仅要在3个不同特点的角色间切换进行控制，某些场合还需要他们3人一起施展魔法才能击败强大的敌人。另外一个亮点是，游戏拥有全新的巫师卡片收集，包括知名巫师与女巫的卡片以及各种怪兽卡，想要彻底挖掘出80张卡的来源地点，难度肯定远远超过了过去。但客观地说，游戏的变化不多，游戏虽然更换了引擎，可是画面上没有太大改进，角色的“大头娃娃”风格还没有完全消失。

在7月2日的全美电影票房榜上，《蜘蛛侠2》高居榜首，哈利和史莱克也排在了第7和第8位，其中《怪物史莱克2》的累计票房已达到了惊人的4.1亿美元，并且还在继续攀升。而同名的改编游戏，除了《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》排在了欧美畅销游戏榜前10位中，其余的都不见踪影。看来电影偶像的游戏化，这个活儿还真不是人人都可以做的。



利润的多元化

【电影《怪物史莱克2》片断】当菲奥娜公主决定回到“远得要命国”看望父母亲时，她和怪物老公有这样一段对话。

史莱克：“看见你这样可能会大吃一惊吗？”

菲奥娜公主：“对啊，他们可能会有点吃惊。”

菲奥娜公主：“但他们是我的父母啊，史莱克，他们爱我！别担心，他们也会爱你的。”

史莱克（将信将疑）：“对，对啊……”

菲奥娜公主的父母爱她，就一定会爱她那丑陋的丈夫吗？电影中的情节告诉我们，这显然是小两口的一厢情愿。同样，玩家喜欢一部精彩的电影，就一定会抢着购买同名的游戏吗？市场现实告诉我们，答案是否定的。然而，正如笔者在文章开头提到的，为何依然有那么多的电影要推出同名游戏呢？究其原因，有如下3点。

《怪物史莱克2》

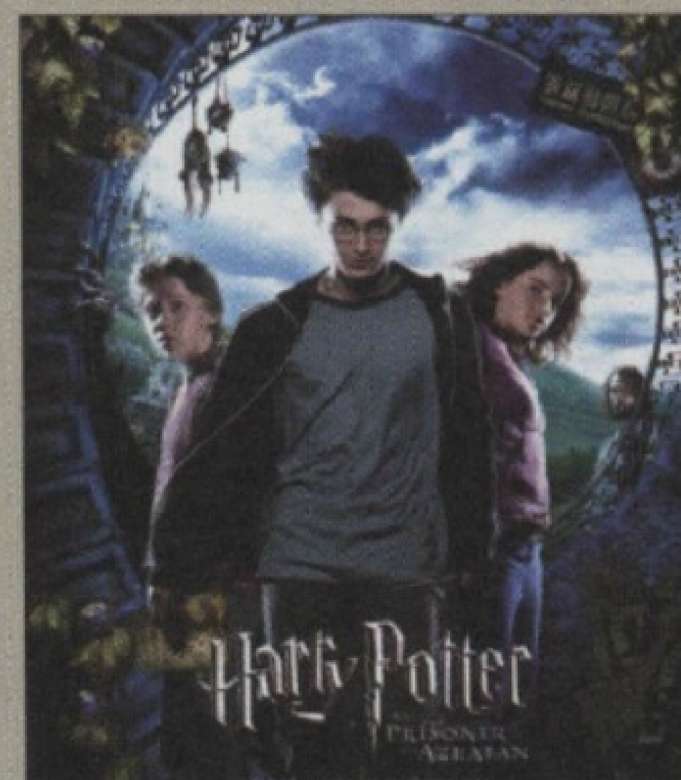


☺	图像效果较好，可操控多个角色进行游戏。
☹	操控有迟滞感，关卡设计拖沓重复。
制作	KnowWonder
发行	Activision
载体	CD×1
类型	动作
语言	英文
环境	WIN98/Me/2000/XP



首先，这是电影宣传的要求。为尽可能扩大电影的影响力而制作改编游戏，这已成为电影公司和游戏厂商的共识。众所周知，好莱坞的电影营销是银幕营销和非银幕营销齐头并进、互为支持的连锁式营销方法，具体表现为银幕营销、电视营销、家庭影院、网络营销和相关商品开发这“五位一体”的营销构架。从近年来的市场调查可以得知，在相关商品开发这一项中，电影改编游戏已越来越凸现出其重要的经济和宣传地位，比如近年火爆的电影《魔戒》系列三部曲，由于众多的游戏厂商参与争夺，最后甚至出现了小说和电影两个改编授权的结局。可毫不夸张地说，每个购买了电影改编游戏的消费者，几乎肯定会走进电影院观看同名的电影。游戏软件的主要消费对象为青少年，他们的消费观念超前，消费欲望强烈，电影改编游戏软件醒目地出现在各大软件贩卖点，本身就起到了电影海报的效果，其广告宣传作用是巨大的。

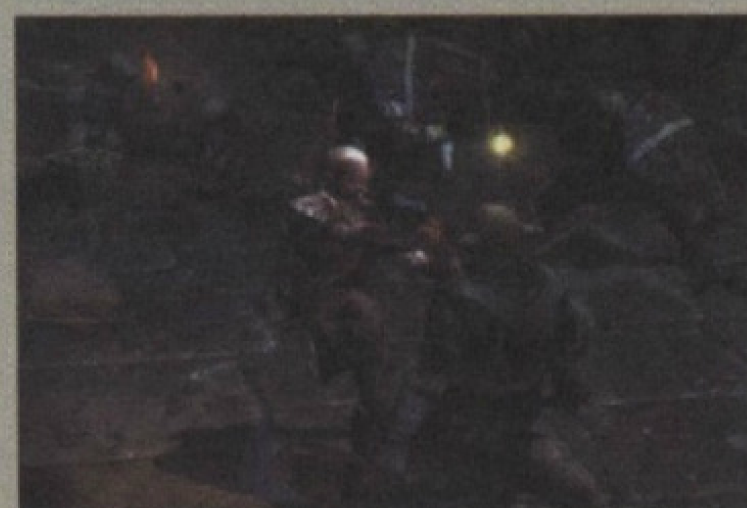




游戏包装图案和电影海报设计默契地保持一致。这种连带性的宣传作用不言而喻。

其次，这也是赚取更多利润的要求。有资料表明，美国电影业总收入中仅有大约20%是从影院的票房收入中获得的，而剩下的80%则是由非银幕营销所得。这似乎意味着，只要有一部影片在世界影坛打响，电影幕后的营销将带来一笔滚滚不断的、远远高于影片本身票房收入的财源。电影公司将电影的游戏改编权卖给游戏厂商，不但可收取一笔不菲的授权费，日后还可根据游戏软件的发售数量收取一定比例的提成。将电影改编成游戏发售，已日益成为非银幕营销所得的重要组成部分。





《魔戒》前两部曲的游戏改编被授权给不同的厂商，因此游戏的面貌和水准也完全不同。

最后，对于游戏制作厂商而言，与新开发一个玩家陌生的游戏比较起来，电影改编游戏属于风险较小的项目。虽然本文前面提到此类游戏一般不可能大红大紫，但亏本的可能性也非常小。精明的游戏厂商都很清楚，不是所有的游戏都能拿来改编成游戏，《阿甘正传》再怎么火，也不会有人制作一个傻阿甘赛跑的游戏推向市场。什么样的电影改编成游戏会有人购买，看看笔者介绍的这3款游戏就知道了。制作这样的游戏几乎无需事前宣传，电影厂商已捎带着帮游戏宣传了，再者，卖座电影的名声保证，即便是很普通的游戏同样会有大批的影迷来捧场，这些游戏也许不能大卖，但一般都能保本，这几乎是业界颠扑不破的真理了。

归根结底，市场是电影改编游戏的决定力量，追求最大限度的利润把电影公司和游戏厂商最终捆绑在了一起。作为影迷而言，电影是用来看的，但对于玩家而言，游戏是用来玩的，不是用来感受电影的。正如电影中的蜘蛛侠在现实生活中依然需要穷于应付催交房租的房东一样，仅有偶像的吸引力是不够的，游戏要好玩，得有它该有的成分。

游戏的同质化

【电影《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》片断】霍格沃兹魔法学校正在举行隆重的新学年开学聚餐，邓布利多校长在宴会上发表讲话：“随着科技的日新月异，我们有了更多消遣、休闲的时候。幸运的是，我们这一代人，可以享受到祖先无法享受的这么多的快乐……”

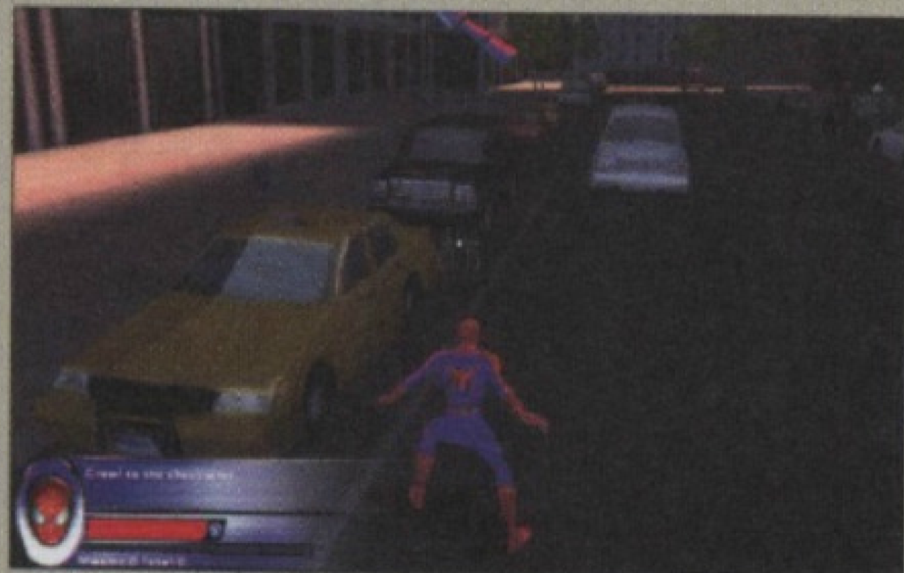
近几年来，电影改编游戏越来越多，我们可享受到前辈们过去无法享受的这么多快乐，同时，也得承受越来越多的此类平庸游戏的出现。许多骨灰级玩家向来不屑于玩电影改编游戏，他们认为这些游戏几乎是粗制滥造的代名词。事实果真是这样吗？

一个有趣而费解的事实摆在我们面前，无论是多么成功的游戏，改编成电影后几乎均不会被认可，过去有《街霸》，近年来有《古墓丽影》、《生化危机》等，反之，无论是多么卖座的电影，改编成游戏后多为水准中下的小品游戏。这真是一个让人匪夷所思的悖论！

电影改编游戏何以成为玩家眼中食之无味、弃之可惜的鸡肋了呢？笔者尝试着从以下几个方面来看待这个问题。

一、制作时间的紧迫是游戏设计偷工减料的致命原因。比如《蜘蛛侠2》中的纽约街头，行人寥寥无几，而且个个对大英雄蜘蛛侠视而不见，毫无互动元素设计，街头行驶的车辆数目还不如中国内地一小县城街头的多，气势雄伟的纽约高楼大厦设计成了一个个带着横竖条纹的四四方方的火柴盒，真是简陋不堪。要赶在电影首映之时同步推出，而且多为全机种推出，给予游戏厂商的设计时间非常有限，但这是否能成为设计缺陷的借口呢？玩家们肯定不会这么想。

二、成本限制是制作粗糙的深层次原因。前文提到，电影改编游戏亏本的可能性非常小，但此类游戏的制作成本也不可能很高，基本属于小规模制作的范畴，甚至多半借用同类游戏的引擎和框架。没有哪家厂商会拿出一笔制作《毁灭战士III》那种游戏的开发费来制作一款电影改编游戏，除非是他们的Boss摔坏了脑子。


《蜘蛛侠2》中设计粗糙的汽车，街头几乎空无一人。


游戏机版本《怪物史莱克2》的图像，PC版和PS2版共用一个引擎，由多个小组制作出完全不同的游戏是电影改编游戏中常见的手段。

三、来自电影厂商的限制。此类游戏的制作厂商在接到授权时一定被要求和电影保持一致，这是电影宣传的要求，但这个要求同时降低了游戏的趣味性，使得设计者的思路受到严重限制，而看过电影的玩家玩游戏也完全能预知结果。

四、改编题材的限制。一些出色的电影由于市场原因无法改编成游戏，而能改编的多为动漫题材电影、科幻电影、卡通电影等。这也和游戏潜在购买者的层次有关，大部分消费者年龄较小，使得游戏多半以低幼玩家能理解的模式出现，流程一般不长，难度也较低。

五、轻视PC游戏市场，看重家用机市场。比如《怪物史莱克2》PC版较家用机版本而言，关卡设计得十分平淡，并且有许多东西重复。而《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》的PS2版本收录了对应EyeToy摄影机的4个迷你游戏，PS2玩家可体验到其它版本所没有的特殊游戏。厚此薄彼的原因也是由于消费者年龄较小，玩家用机的远远多于玩电脑的。

种种限制之下，动作加冒险的设计思路，几乎是电影改编游戏永恒的手法。游戏的同质化在这里已达到了无以复加的地步，游戏性的欠缺几乎是它们的通病，所以要想做出出色的游戏也就显得难上加难了。不过也有例外，比如去年的《星球大战——旧共和国武士》就算得上是年度最佳的角色扮演游戏了，可是这款游戏和电影关系不大，只能算是打了电影招牌、借用了电影故事系统的游戏。同样EA Games的《魔戒——王者归来》至今还让人记忆犹新，全新的即时战略游戏《魔戒——中土之战》也在今年的E3上大出风头，这些都是此类游戏中少有的亮点。

文章收尾之时，听说由EA Games制作，以好莱坞同名电影为题材的动作游戏《猫女》（Catwoman）马上将在全球同步推出，其中包括中文版本，不知道这部由奥斯卡影后哈里·贝瑞主演的电影和游戏能否取得双赢的局面。但指望一部《猫女》改变电影改编游戏的混沌局面，却难免是一厢情愿的。

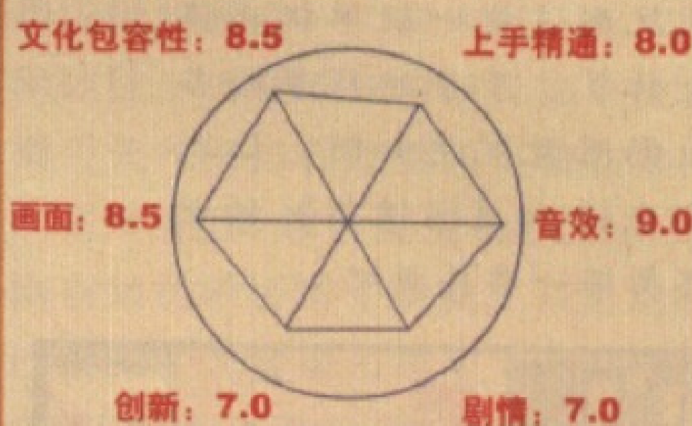
《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》

精品 总评 8.1


秘密地点的设计和巫师卡收集更为精彩。


图像效果的提高有限，相比前作，游戏流程太短。

制作	EA Games
发行	EA Games
载体	CD×1
类型	动作
语言	英文、繁体中文
环境	WIN98/Me/2000/XP



与三代间隔一年之后，上海软星科技为我们带来了《仙剑奇侠传三外传——问情篇》。作为三代的外传，这是一款无论从剧情、画面或系统上都沿袭了三代基础的游戏，不过游戏的流程规模比三代更大，“仙剑”的忠实玩家们将会在游戏中经历更长时间的战斗。《问情篇》以发生在《仙剑奇侠传三》故事之前的一个事件作为引子，将长达19年的一段恩怨情仇娓娓道来。男主角南宫煌的父亲赤炎乃是从锁妖塔中逃出来的狼妖，与蜀山女弟子丝缎一起隐居于山野，但终究没有逃过仇家的追杀。南宫煌被蜀山派门人常纪收养，视同己出，长大后更担负起了拯救蜀山危难的重责，同时也揭开了自己的身世之谜。游戏中当然少不了“仙剑系列”一贯擅长的感情戏，两位女主角各有特色，令人难以抉择，同时游戏中还增加了友情、亲情的成分，玩家将会接受一次情感浪潮的冲击。



《仙剑奇侠传三外传——问情篇》是2004暑期中武侠游戏玩家难得的一道大餐，毕竟我们很难才能玩到这样一款单机武侠大作了。至于游戏带给各位的感觉究竟如何，让我们先进入《问情篇》的世界历练一番再说吧……

仙剑奇侠传三 外传 问情篇

■本刊编辑部 北四环组

良 总评 7.5

制作	上海软星
发行	寰宇之星
载体	CD X 5
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win98/Me/2000/XP

文化包容性：7　上手精通：9　画面：7.5　音效：7.5　创新：6　剧情：8

配置要求
CPU：PentiumⅢ 1Ghz
内存：128M
显卡：32M
硬盘：1.5GB

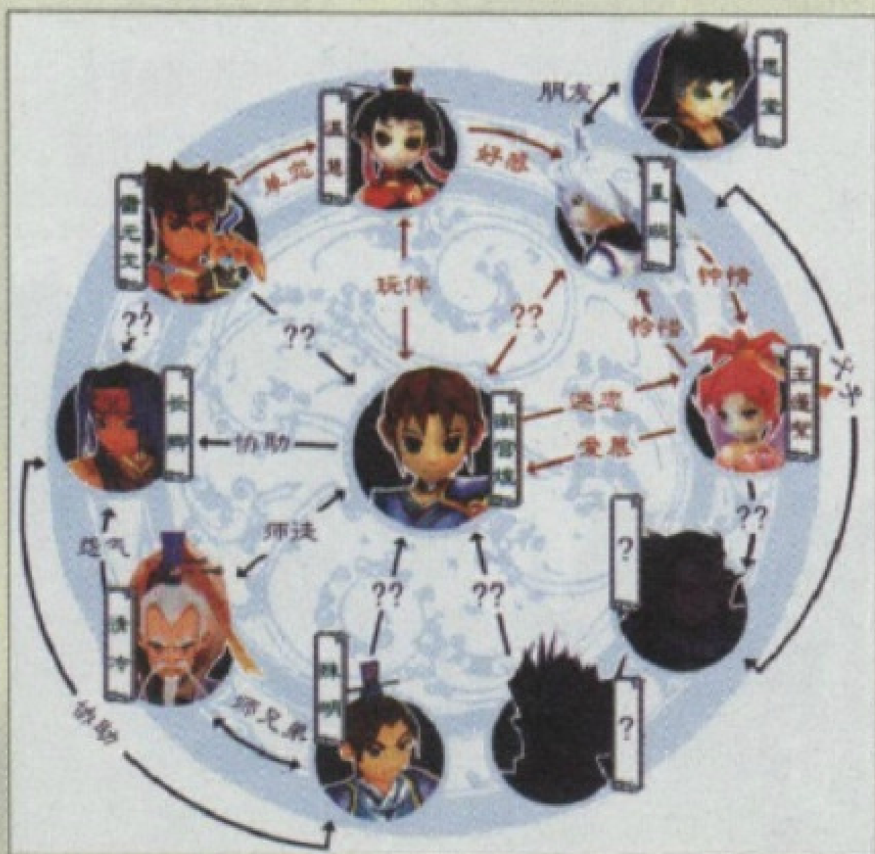
缘起： 血色苍穹，烈焰逐日，天际间仿佛笼罩在这一片炽烈的赤色之中。千年蜀山，夜色中的锁妖塔也正在经历着一场新变故的开始：一个身影由远及近跑来，被蜀山弟子团团围在中间，此人正是逃出锁妖塔的妖兽赤炎，随即与前来追赶的蜀山弟子徐长卿战在一起。兵刃相接，数个回合下来，徐长卿受伤，被紫萱搭救，而这份跨越三世的宿缘也因此契机而展开，此时的时间为“仙剑三”及“仙剑外传”故事发生的十余年前……

年少不惧江湖老 放歌四海任逍遥

话说“仙剑三”故事发生的数年之后，徐长卿成为蜀山派的新一任掌门，在他的经营之下，蜀山派在江湖上名声远播，门派的规模也今非昔比。一日，住在蜀山上的游荡少年南宫煌为天下第一大酒鬼——蜀山弟子司徒钟（酒剑仙）下山买酒。昔日的唐家堡早已被渝州最大的当铺掌柜景天改造为一个喧嚣的集市。人们来往熙攘，天性喜爱热闹的南宫煌身在其中，心情愉悦，不由地哼唱起来，心里正盘算着将剩下的买酒钱还给老酒鬼还是让他教自己功夫（可先与两名NPC对话，打开地图，并获悉关于操作的一些常识）。正往前走，只见市集当中一群人围看一个草根道士作法设局，自诩为“煌大仙”的南宫煌对于戏法之类旁门左道小有成就，看得其中的门道，这样



下山买酒喜洋洋。



的机会怎肯放过？于是上前搅局揭穿。道士茅如松也不甘心，说用五个法器作保：尘尾、云铛、如意、令牌、法剑，几个回合便败在南宫煌的晃蛊大法之下。

斗罢作法骗钱的道士，才发现道士的法器也全是骗人的玩意儿（里面可得到一文“壮泉四十”铜钱），南宫煌在旁边发现了一个形似桃子的可爱精灵锁在笼子中，本要带到蜀山上与那些平日捉妖的道士们炫耀并准备放到锁妖塔中，后见“桃

子妖怪”一脸悲戚，南宫煌心生怜悯，上前将“桃子妖怪”放生。日行一善结束，方才想起买酒一事，于是前往西南角的唐家堡百酌楼。可惜南宫煌信誉太差，老板顾有利先让南宫煌把昔日赊欠的酒钱还上，其他免谈。此次下山，酒钱丰足，正准备炫耀，一摸钱，才发现被窃贼偷走，无奈顾掌柜也不肯再赊，只得出门四下打探，看到一少年觉得眼生，又闻到他身上带着上好的陈酒，南宫煌于是计上心头，把“壮泉四十”铜钱扔在地上吸引少年注意，趁机偷得少年身上的汉代酒壶，被发现后两人争执间，本来是少年孝敬师父的酒壶被打破。不打不成交，一番争斗之后南宫煌干脆把“壮泉四十”铜钱送给少年权且当作孝敬师父的礼物。少年名叫李三思（李逍遥之父？！），原来是要找师父帮忙去解决终身大事，并将祖上绝学“飞龙探云手”教给南宫煌。送走三思，还要解决酒钱的问题。四处闲逛，看到告示牌上唐堂客栈恳求法师帮助捉妖的告示，南宫煌心下欢喜，总算能找到解决酒钱的方法了。正待揭下告示，只见一女子手拿两把大锤闯来，一下把南宫煌撞倒在地，显得十分剽悍。女子与南宫煌争抢捉妖的差事，使出蛮力将他打倒在地，并承诺捉妖拿到赏钱后也分给南宫煌一些，南宫煌决定抢先去客栈，对唐堂老板谎称自己是蜀山弟子，练得捉妖的技能，唐堂老板指着院中一棵大树说该树常年落叶还有水声，被认为有妖孽。于是“南宫法师”作法，变出桌子和烛台、木剑和狗血，老板吃惊之余，一口一个“南宫大师”叫个不停，南宫煌也美在心里。正在此时，“暴力女子”也赶来捉妖，原来南宫煌为她指了一条错误的路线致使她迟来了一步，女子用家传“洞冥宝镜”照出有个酒坛子妖怪藏在树下。老板正在犯难究竟该让谁捉妖，听客栈内的客官呼喊，客官说妖怪法力虽然不高，但修行不浅，轻易不会现形，需二位配合，用木剑依次点树的杜、伤、生、休、开、惊、死7门，单留景门。女子名叫温慧，两人协同作法，果然出现了一个酒坛子妖怪。战斗胜利得到200文钱和一坛好酒（白堕春醪），可以拿回去交差（在唐家堡的河边可以遇到形似“阿猫阿狗”中大米的麦克，并提示如果找到它的隐藏部下，会给玩家在游戏的迷宫中提供一些帮助，与它反复对话，可获得后面迷宫的提示）。



“南宫大法师”作法捉妖开始……



蜀山之变成为游戏的主要情节线索。

支线： 小偷。在唐家堡东北方的民居丁中，帮助小偷并给他钱，原来是为了给妈妈买药（触发条件为从地脉返回后）。

且放红尘三界外 相逢一笑此山中

南宫煌背着一坛子酒通过登云麓回蜀山，路上觉得好累，休息之时，再次遇到温慧，两人彼此都吃了一惊。原来温慧也要前往蜀山，所谓“蜀道难，难于上青天”，只得让南宫煌这个“蜀山通”带路了，代价就是帮南宫煌背一坛子酒。找了个免费的挑夫，看来回蜀山的路上一定轻松不少。南宫煌还说她名字有彗，是彗星，所以今天倒霉事连连，并笑她“不温不慧”（此时出现游戏的第一个存盘点）。



锵锵三人行。

来到登云麓二，通过开启相应机关便可出现攀爬的索链。两人回蜀山后，发现天气炎热，南宫煌也在纳闷，明明下山前还是好好的晴天，怎么片刻功夫，蜀山就像着火一般？温慧觉得蜀山新鲜，独自跑开，南宫煌决定先去蜀山西侧去找老酒鬼。通过细长的空中桥道来到蜀山西侧的司徒钟房间，并告诉他弄到了百年老酒，司徒钟果然爱酒，作为交换条件将万剑诀教给了南宫煌。南宫煌还在纳闷天气炎热的原因，于是再次进屋询问，岂料司徒今朝有酒今朝醉，也不甚关心，这时独孤宇云（剑圣）神色凝重，进来批评师弟终日酗酒、南宫煌不学无术。好在南宫煌借口说自己不是蜀山弟子，终日无事可做。原来蜀山地脉异变，门户大开，此次危机不同以往，处理不好将有灭顶之灾，看来蜀山天气炎热和此变故有着直接的关系。此时召集弟子去后山的钟声响起，南宫煌也前去看个究竟。只见后山上早已聚集了大量蜀山弟子，常浩正在安排守山事宜，看来蜀山一劫在所难免，说罢常浩回无极阁坐镇。众人散去后，南宫煌突然看到桃子妖怪一闪而过，追过去后，看到温慧在抓桃子妖怪。看来温慧除了强悍暴力之外，对小动物也格外喜欢（此时会有两种对话选择，但结果都是桃子妖怪飞走）。两人听到屋中有人在说话，温慧不懂蜀山规矩，偏要偷听。原来是常德正对掌门徐长卿讲起里蜀山的由来，说清冷仙人曾讲里蜀山乃是妖气聚集之所，对外蜀山起到阴阳平衡的作用。而地脉便是连接里外蜀山的枢纽，清冷成仙之后严禁蜀山弟子进入地脉，要了解更多的玄机似乎只能前往绿萝山请教清冷，但清冷早已和蜀山断绝了来往，蜀山弟子拒不接见。常德说应找一名非常信任的非蜀山弟子前往拜访。温慧在门外听得正兴起，夸徐长卿长得英俊。南宫煌说温脸皮真厚，两人对视，温的脸上闪过一绯红晕，随即南宫煌便被温慧一记重拳打入门中，温慧意识到闯下大祸，于是先行跑开。被掌门发现后，南宫煌说家父乃是常纪，但自己不是蜀山弟子，徐长卿一看似乎正符合人选条件，但常德提醒，南宫煌乃是被收养的孩子，身份来历不明，此事还应从长计议。由于是初闯祖师殿，南宫煌虽然闯下大祸却也没有受到追究，出门后发现温慧被常浩长



老抓到并告之此地乃是禁地。温慧向闻讯出门的掌门徐长卿说此次蜀山之行的目的是来找净明长老，并说该人认识自己的母亲，前来了解一些事情，并拿出亲笔信作为证明。徐长卿解释说净明师叔已经身故多年，许多事情已无从证明，蜀山目前面临危险，并请温慧速速离开。旋即，徐长卿与常浩起身前往无极阁商议对策。没有找到净明长老的温慧有些失落，发起了脾气，南宫煌决定回前山自己家中去看一看。回到常纪房间，对养父说起白天掌门要寻找非蜀山弟子的事情，无奈爹爹不太关心这些，反倒对温慧是否嫁人比较关心，还劝说让南宫煌去学得一门手艺，天色已黑，南宫煌决定出去透透气。其实心里算盘早就打好，准备去前山地脉看看究竟。深夜里，前山东侧的地脉门户由蜀山弟子看守，严禁进入，并获知常授长老进去已两个时辰了。说话间，温慧将守护的两弟子打倒，两人一同进入地脉门户。开启西侧的机关后，来到地脉门户大厅，发现常授长老将死，弥留之际告诉二人，说有一种瘴气类似化尸水，只对蜀山弟子有效果，会令武功尽失，让二人出去后迅速禀报掌门，不可再让蜀山弟子入内。三个时辰之后，两人从地脉门户中出来，将事情原委一一告知赶来的掌门徐长卿和常德。看来事不宜迟，一时又无合适人选，于是两人派南宫煌这个非蜀山弟子去绿萝山找清冷长老，请求得到指点。温慧也要一同前往，掌门让温回避，告诉南宫煌清冷长老的来历和性格，将一封书信交给南宫煌，并传授御剑术（此时大地图开启）。从后山出去，先找温慧，通过大地图御剑飞行来到绿萝嶂，因为路的方向发生分歧，温慧生气跑到一边，并放置巨石堵住去路。南宫煌只好走另一条路，听到远处温慧大叫，以为遇到了妖怪，原来是遇到了一个长着翅膀的女子王蓬絮，她说自己是蓬莱门派修习仙术的弟子，因人贩绑架，来到此地，而温慧则怀疑她是妖怪所变，三人于是一路同往绿萝山。

金风玉露相逢处 纵使无语也含羞

通过绿萝嶂迷宫（该处为立体上下交错路，有部分地段需要跳跃，操作为鼠标右键）后来到绿萝山。到未生堂见殊明正在同清冷对话，此二人乃是师兄弟，都已成仙，殊明提到蜀山有难，向师兄借用五灵轮但遭到拒绝。众人上前拜见清冷，并将徐掌门的书信交给清冷，看罢书信，清冷讲到蜀山共由12条地脉连接，分别对应人体12经络，并告知南宫煌必须打通全部五灵地脉，方可还原蜀山阴阳隔绝之状态。而殊明没有借到五灵轮，在一旁听得没趣，便先行告辞。清冷对众人说利用“五灵轮”开启地脉入口打通地脉的具体方法，南宫煌表示愿意接受此重任，清冷于是把“五灵轮”与南宫煌身体合一，传授绿萝门的仙术并送《风源》书一本，与门外的殊明话别后可回蜀山复命（由南面的出口飞回）。王蓬絮回到蜀山后和大家告别，南宫煌来到无极阁找掌门复命，并将蜀山之变的缘故和自己得到五灵轮的故事告诉掌门，得到《土隐》后先回家休息。她从父亲常纪口中得知掌门已经来过家中并要南宫煌全力帮忙，父亲对随同前来的温慧印象也不错。再次进入地脉，用五灵轮打开雷门后，王蓬絮赶来。在门口遇到无理的波罗大王，三人一起进入少阳三焦壸（该迷宫从西侧道路旁的传送点开始，是一个需要推四个箱子的迷宫，每推开一个箱子开一个小门，直到最后一个箱子，大门打开）。进入少阳三焦贰前，一定要看壸出口处的路牌（存盘点对面）。该迷宫的通过顺序为（每次你进入后正对的方向为中）：甲1（右）、甲2（中）、甲3（左）、甲4（中）、乙1（左）、乙2（左）、乙3（右）、乙4（右）、乙5（中）、丙1（左）、丙2（中）、丙3（右）、丙4（中）、丙5（中）、丙6（右）、丁1（右）、丁2（中）、丁3（右）、丁4（右）、丁5（左）、丁6（右）、戊1（右）、戊2（中）、戊3（左）、戊4（左）、戊5（左）、己1（左）、己2（左）、己3（中）、己4（左）。走出迷宫后看到一层老虎皮，觉得诧异。使波罗大王现形后（一只老虎），将它打败并得到《雷觉》。通过地脉后，来到里蜀山，发现和蜀山风景差异很大。这时看到一个白发的英俊少年正在同群妖开战，此时一个名叫思堂的与众人作战，打败他后白发英俊少年赶来劝阻。白发少年名叫星璇，与众人结识后匆匆而去。之后准备去阴性的地脉“手厥阴心包经”。先在里蜀山转一转，寻找食物，来到里蜀山外城南部，在城中一个废屋建筑的外头，几人备感饥饿，听见屋内有人说话，进去后发现三个怪物，说“炼腰壶”被狸猫用“如意果”骗走。正说话间王蓬絮太饿，吃了如意果，结果变小了。只得答应三个怪物去找狸猫索要炼腰壶。回到里蜀山城北，走到西北方的尽头，温慧嫌累与南宫煌争吵，这时候怪物来报，说狸猫就在废屋对面的河边。来到河边，茅山狸并不承认骗走“炼腰壶”一事，几人动起手来，打败茅山狸才发现上了三个怪物的当，王蓬絮也变回原状。众人说以后要增加经验，不能轻易被骗，回废屋休息。夜里，星璇赶来带来一些可口的点心，虽说防人之心不可无，但食物的确香美，王蓬絮和南宫煌也吃了起来。

人生何处不相逢 心波已乱意难平

言谈间星璇说起自己已经中毒很深，目前只能靠克制此毒的药来维持，除非有五毒珠。思堂来报外城南部的至宝灵丹旁发现一奇特物，怀疑是地脉入


清冷对非蜀山弟子还算不薄。


与星璇的第一次见面。


迷宫，无尽的迷宫……


雷元戈偷袭蜀山掌门。


南宫煌变身为人狼。


我是谁？——身世之谜。

口。众人随后通过外城南部东北角河边的传送点来到手厥阴心包壹迷宫。此处迷宫相对简单一些，需要打开五个机关，打开这些机关会有部分伤害，上层会出现通道，通过梯子，随后通过这些上层通道到达下手厥阴心包贰迷宫。在此迷宫中，通过东侧的梯子回到一层，可拿到大宝箱。通过东北角的传送点进入手厥阴心包叁，该层的机关需要通过一些按钮将上下层沟通起来。来到手厥阴心包肆，打开八角开关，南宫煌突然被击受伤随后变身为妖兽的模样，此时候风鸟出现，一场战斗在所难免。变身后的南宫煌攻击力增强，但法术和技能却不能用。战斗结束后，南宫煌的模样依然没有变回来。温慧用自己的宝镜照了半天也搞不懂。犯愁之际，上次在绿萝山上见到的仙人殊明来到，将南宫变回原样，并说这是清冷的修行之道，如果求速，心生邪魔，将会变身，并教会南宫煌调理之法（学会摄灵法阵，在战斗中进行狼变身，最多可持续九回合）。原来殊明此番匆匆赶来是专门告诉他这件事情。出来后到达胜洲，温慧曾经跟着父亲的大军在此地驻扎过一年，故地重游正赶上室韦族在烧祭坛广场准备烧人，南宫煌侠义心肠，准备上前阻止，却被温慧制止。听得广场上室韦族的青年说族长元戈叔17年前失踪，三个月前又回来，相貌没有变化，怀疑是妖魔附身。且此地长期缺水，正准备用生人祭祀，眼看活人将被烧死，温慧看不过去准备用武力方式制止，南宫煌计上心头，施展小小法术便将雷元戈救下。但萨满要求他们解决水源的问题，雷元戈带领众人去纳林河源并要去10文钱用来买纸钱。通过城西北方向来到纳林河源壹，该迷宫要下到河道中开启四个机关完成，从破鱼网处穿出，进入下一层（换带队人可按Tab键）。河源贰有七个机关，依次打开后来到纳林河源叁，发现源头被一个奄奄一息的巨大怪物挡住（土灵兽，用物理攻击效果好一些）。将它打败后，发现它是为了保护婴儿（小土灵兽）才堵住水源的。将小土灵兽和一个土灵珠托付给众人后，土灵兽死去，河水瞬间冲了下来。回到胜洲，在祭坛上找萨满，欢庆之后得到一本《炎宿》。南宫煌和温慧都酩酊大醉，与温慧的昔日熟人罗堰对话后得到仙蝶蜕并获悉合成的方法（该方法非常有效，在游戏中会用到。具体为：队伍中的同伴都有自己喜好的物品，若能将对方喜好之物收集到手并赠予他们，不仅能提高同伴的好感，而且还有机会获得对方亲手制造的独特物品。赠送必须在城镇客栈中进行，决定住宿后，只要队伍中有其他同伴存在，便可选择是否开始赠送合成）。

从正南方向出口出去可御剑飞回蜀山。蜀山异变更为严重，雷属性两条地脉已经打通，王蓬絮又以回家为借口离开队伍，温慧再次与南宫煌斗嘴，先行跑开。随后南宫煌支使雷元戈去自己家，而自己则进入无极阁禀告掌门，和掌门商量第二天再去打通其他地脉，掌门说只获得了蜀山第一代掌门师祖曾经进入过地脉的新消息，让南宫煌先回家休息。见到爹爹自然又免不了一番吹嘘，南宫煌向养父问起了自己的身世，并要他承诺地脉解决之后帮自己一起了解身世之谜。夜深人静，再次想起自己的未解身世，南宫煌准备去经库中寻找线索。在地脉门户旁边看到掌门进入经库，发现雷元戈跟踪，于是悄然随后。在地上拾得一本《蜀山仙剑志——壬辰年记》，正好与爹爹所说的出生年份相符。上面记载"和阳长老携弟子20余人石村探察，发现昔日女弟子丝缎身亡，其夫尸身被妖虏走，该妖疑为锁妖塔中狼妖赤炎。丝缎遗一子，交由常纪抚养。"匆忙之间无暇再度细查，先跟随雷元戈到经库上层。两人相视感到一惊，此时只听徐长卿自语："19年前紫萱与自己力斗逃出锁妖塔的狼妖赤炎，最终被制服，同时丝缎失踪。一年后丝缎有了孩子，一个疑似为赤炎的妖怪又杀死丝缎夫妇并虏走其夫尸身"。这一系列的谜团让长卿困惑不解，自语间也表明了自己待劫难之后不准备再理尘世之心。

支线： 在胜洲河边与慕容夙通话，可得到信物，接到帮助寻找离家出走的妹妹的任务。

更忆当年初相见 逆天行事终有谴

掌门徐长卿听见屋内动静，南宫煌忙出来与掌门说明情况。正在此时，躲在书柜后面的雷元戈偷袭掌门，被对方回击之力打伤在地。南宫煌说此人是自己的朋友，雷元戈则解释以为掌门要伤害南宫煌所以才出手，掌门命令南宫煌先找人替雷元戈疗伤。出门之后，南宫煌问起雷元戈跟踪掌门的真实目的，无奈也问不出个所以然。看在他肋骨已断的份上，权且还算朋友，先去蜀山弟子单人房乙看望，无奈他哑口无言，只得先回自己家中休息。休息之后，还是不

放心昨晚发生的事情，先去无极阁，殊明正在同掌门说起地脉之事，并说随着地脉被陆续打通，锁妖塔则越发不稳定，一定要严加戒备。而殊明说若外界五灵之力大过塔身，则又可能为外界妖孽所用。并说自己要进锁妖塔一探，方能找到根本之法，还要求南宫煌一同前往（在蜀山西侧发现司徒钟正在与温慧抢夺练武场，听说司徒钟是个高手，温慧想与之切磋，无奈司徒钟无酒作陪全无兴致，后来二人答应去地脉或里蜀山找寻酿酒圣品玉红草）。

得到《水境》之后再次前往地脉入口去打通“土”属性的两条地脉。先进入阳名百纳壹，通过这一层迷宫的诀窍在于寻找巨大水壶面前地上的开关，踩上去之后就会从水壶的口中吐出水流，冲击水中的浮萍到合适的位置，连接起原先是断开的道路。当找到四处这样的机关并把道路连通后，就可以进入下一个区域了。阳名百纳第二层有很多浮动漂移的石台，它们有各种颜色，而且必然有两两相对的颜色相同，一旦踩上一个漂移，则不远处颜色相同的另外一个也会作等向的运动。只要踩对合适的石台，最后移动到出口处即可。注意，这当中会有两次踩石台触墙折弹的过程才会正确地达到出口。正确顺序为：浅蓝色→褐色→绿色→黄色→褐色→深蓝色→绿色→绿色→紫色→深蓝色→紫色→黄色→绿色→浅蓝色。第三层迷宫比较简单，只要乘升降梯尽量往上走即可。在最高处有一座石像拦住了去路，“这石像下写着‘皿’字什么的？”温慧先凑上去研究了一下，便发表自己的见解。南宫煌也仔细看了看，发现那明明是个“血”字，便开始嘲笑温慧的文化水平。温慧恼怒，便不住地用拳击打那石像出气，不料那石像在击打之下竟然流出血来！众人正在惊讶之际，这个叫做血魂姬的石像已经展开了攻击，经过好一场恶斗才将它打败，但石像的“血濡迴魂”之术才刚刚展开，在一阵强光的闪耀下，大家失去了知觉……



又是一场惊心动魄的人、妖之恋。



净明长老与温慧的母亲共同降伏赤炎。

当南宫煌醒来时，发现自己身处一个不认识的大城镇里，见到前面站着一个小女孩，南宫煌决定上去问问路。不料这小女孩告诉他这里就是京城，自己正在此地等待一位叫做“周赤炎”的公子。“赤炎”这个熟悉的名字令南宫煌心动不已，而小女孩更自称叫做“丝缎”，看着才十多岁的她，南宫煌毫不怀疑自己在“血濡迴魂”的作用下回到了过去，看到了年轻时的父母。丝缎是“纤侬绣坊”的绣女，情窦初开的她深深暗恋上了尚书府的公子周赤炎，尽管赤炎公子马上就要与相国的女儿成婚，但是丝缎仍然一如既往，无怨无悔。今天周赤炎答应带丝缎到城中玩耍，丝缎正在满怀期待他的到来。转眼赤炎将至，丝缎请南宫煌先回避。南宫煌按下心中的惊奇，先闪到一边，稍后周赤炎果然到来，并携丝缎一起到城中游玩。南宫煌放心不下，决定暗中跟随二人看个究竟。先到城东南角的河边，看见二人正在码头前聊天，丝缎说起她是被人贩子从南方运来，交谈中丝缎毫不隐瞒对周赤炎的爱慕之情，不过她年纪尚还幼小，赤炎只将她当作小妹妹。二人聊过几句后又行往其他地方，南宫煌继续跟随（此时若前往东南角落里调查一个大葫芦，“幽灵猫”便会现身，并告知下一个迷宫“双溪”的走法），走到城中的一个杂货小摊前再次见到了二人，丝缎想要赤炎的一件物品作为纪念，赤炎便将衣服上的珍珠纽扣拆下来送给了她，丝缎许愿将来能将这纽扣亲自缝回到赤炎的衣服上。二人且谈且行，直到城中的红袖苑妓院门口，妓院姑娘欲拉赤炎入内，却被赤炎婉拒。二人返回到“纤侬绣坊”的门前，南宫煌看到二人正要分手，丝缎依依不舍，将自己绣的香囊赠与赤炎，并请求说如果将来相国小姐不在了，自己愿陪伴赤炎终老一生。赤炎拗不过她，便依了这个约定。并送她公子香囊作为信物。



半梦半醒之间，独诉心声谁人知？



支线： 前往高升客栈的一间客房内，可看到前面慕容夙拜托帮忙寻找的妹妹慕容雪，转告她哥哥对其已思念成疾，慕容雪表示要先去寻找能为哥哥治病的药草，再回家去。南宫煌突然想起这是在10多年前，而自己在10余年后见到慕容夙，他的妹妹仍然没有回家，看来必定是中途又出了意外，日后还得留心寻找。

绮罗风动恋绣纬 愿如鸳鸯比翼飞

南宫煌正看得激动，眼前突然又闪过光芒，“血濡迴魂”再起作用，这次是将自己带到了夜间的京城尚书府前。南宫煌看到一个酷似温慧的女子与蜀山派的净明长老正在大门口交谈，原来她就是周赤炎的未婚妻。她父亲早已发现周赤炎乃是妖怪变化，便假意将女儿许配给赤炎，并请来蜀山派的净明长老，相国小姐趁赤炎力量最弱时用符镇住了他，并由净明长老将其收入锁妖塔中，而相国小姐很快会嫁往温家，毫无疑问，她就是后来温慧的母亲。见净明长老与相国小姐分开，南宫煌决定暗中跟随净明长老，结果没有跟踪多远就被发现，净明长老不明就里，向南宫煌痛下杀手，被躲在暗处的丝缎奋不顾身地挡下了这一击，丝缎也因此受了重伤，净

明长老只得将她带往蜀山医治。此时“血濡迴魂”又起作用，南宫煌被时空转换到了蜀山，此时看起来正像是19年前的赤炎脱出锁妖塔之夜！南宫煌看到已经是蜀山弟子、长得亭亭玉立的丝缎正在祈祷夫君周赤炎平安，紫萱突然现身，并透露帮助赤炎逃出锁妖塔的计划。很快蜀山上便乱作一团，赤炎变作常人模样来与丝缎相见，丝缎喜不自胜，拿出了保存多年的珍珠纽扣。二人决定逃出蜀山去隐居，但追兵将至，南宫煌现身帮二人挡住追兵，让二人先逃走。很快蜀山弟子追来，南宫煌用催眠术将他们迷倒，自己也被“血濡迴魂”带到了时空转换中。这一次南宫煌出现在一个叫做石村的小村，没走多远便见到了隐居在此的赤炎正在修补小屋，他与丝缎已在此隐居了一年，并生下了一对双胞胎。南宫煌现身与赤炎相见，赤炎将他带到屋里，与丝缎共进晚餐。南宫煌初次与父母同桌进餐，内心激动不已，只愿永远都在这梦中不要醒来。赤炎给两个儿子取名为“煌”和“煊”，南宫煌也第一次知道了自己还有个未知生死的兄弟。饭毕，南宫煌进入东厢客房休息，赤炎也跟了进来，交谈中得知，赤炎本是千年狼妖，一日遇到了尚书公子周赤炎，公子与狼妖平等相待，后来因为救自己而溺水身亡，狼妖不忍见到公子的父亲伤心，才变化成他的模样。二人正欲深谈，外面突然有敌人来袭，南宫煌正要跟赤炎去看个究竟，却再次进入了“血濡迴魂”中……

待南宫煌醒来，发现自己还是躺在阳名百纳的地脉出口，而身边的王蓬絮和温慧都没有醒来，看来她们还在“血濡迴魂”中各自经历着什么。南宫煌走到王蓬絮身边，听见她吐露自己的心事，不由得心中感动。很快王蓬絮醒来，发现南宫煌已听到了自己的梦话，又羞又急，南宫煌赶紧解释，并借机安慰她。

低首娇羞无限 情意欲诉不敢

这时温慧也开始说起了梦话，二人都听在耳里，待温慧醒来一问，果然证实了温慧是王爷之女，其父想将她作为政治工具嫁到室韦族去，但是倔强的温慧逃了出来，并在母亲的指使下前往蜀山寻找净明长老求助。见两人说得高兴，王蓬絮突然不悦起来，催着赶紧从地脉出口离开。三人进入出口，突然听见一阵水响，便掉入了激流之中……

待南宫煌醒来，发现二女又不见了踪影，原来阳名百纳的地脉出口连接着双溪的水流，三人一出来立刻被激流冲散，只好先去寻找二女。这双溪果然如幽灵猫所说，有一种奇怪的植物连接着各个区域，需要从一头进入，再从另一头被吐出（会少量掉血）。部分窄沟还需要跳跃前进（头上有箭头指示，注意要多转动视角）。略走几步，便可发现温慧在树丛中换衣服，南宫煌果然不是正人君子，找来一棵小树作掩护，偷偷摸摸地想要潜上去偷看，不料被温慧发现。温慧换好衣服，二人再一起去寻找王蓬絮。行不多远，便看见一个形象恐怖的家伙抓住了王蓬絮，星璇也被他打成了重伤。这家伙叫做屠肆，来自魔界，不知为何来到里蜀山探查。大家出手营救王蓬絮，但是屠肆过于强大，在正常情况下打到此处无论如何敌不过他（能支持数回合以上不败亦可）。正要遭到屠肆的毒手，无敌的酷哥、超人气的偶像——重楼突然现身，屠肆一见重楼就像老鼠见了猫，磕头认罪个不停，但是重楼见他无视自己交待的调查蜀山异变的任务，反而到处惹事生非，一生气就轻轻一掌将他打了个灰飞烟灭，看得一旁的南宫煌等人瞠目结舌。重楼问起蜀山地脉的事情，众人倾其所知相告，但是重楼又开始耍酷，不愿跟一帮小辈纠缠，闪身而去，留下温慧春心大动，恨不得马上嫁给这样一个天下无敌的大英雄。众人离开双溪，从双溪的出口到达里蜀山外城北部。



打通地脉，救蜀山于危难之间。



偷窥洗澡——“仙剑”1代情节的再现。



重楼——游戏第一大酷哥登场。

进入里蜀山，思堂来禀告下一个地脉的入口在里蜀山的外城南部，星璇执意要跟大家一起去打通地脉，思堂只好遵命。来到里蜀山外城南部的西南角，从地脉入口进入太阴归尘的第一层。没走几步，王蓬絮发现墙角有一种果子看起来十分诱人，便想摘下来吃吃看。虽然星璇愿意帮她先试验这果子是否有毒，但是在南宫煌和温慧的反对下，王蓬絮终于忍住了不去吃这来历不明的食物。继续前进，这里的道路并不复杂，重要在于中央的巨石机关，将其旋转后闪出通道，打开新的区域，再通过墙上的道路，最后从梯子上下来进入第二区域迷宫。没走多远便发现了通往人界的出口，却被一个叫做魁妖的大胖子堵住了路口。尽管这个大胖子看起来客客气气的，但众人急着离开，也不听他辩解就开打。打败了魁妖（13 000点HP），才知道他是从锁妖塔上下来，误入此处，又不小心吃了一种叫做“珠圆果”的果实，骤胖十余倍，堵在这里动弹不得。听完他的话，王蓬絮花容惨变，原来她刚刚偷吃了“珠圆果”，虽然只有两枚，但是也足够将腰围扩大两倍了。魁妖告诉大家，若要解救，只有找到“蹑空草”和另外十余种药材来炼制解药。星璇让思堂用传送之术从人间传来其他药材，“蹑空草”则只有返回这里的一层迷宫去寻找。注意，不能从原路返回一层，必须从旁边的梯子爬上去，通过中央的四个旋转巨石机关后，从第二层另一侧的地面出口返回一层。刚刚进入一层，王蓬絮便找到了“蹑空草”，采摘之后再沿原



温策这人的专横跋扈，委实是令人厌恶。



重楼大逞威风，蜀山的威严竟然还要一个“魔”来维护。

路返回。接下来就是等思堂传来其他药材了，没想到的是魁妖竟然也会隔空采摘之术，大家原本不用费好大力气返回一层去采“蹑空草”的，看着魁妖无辜的脸色，大家只有气了个眼瞪嘴歪。温慧不懂事地抱怨了老半天，思堂终于把药材传来，炼好之后，给王蓬絮和魁妖服下，魁妖身子变小，让出了道路。星璇让大家先回人界，而他自称是已死之身，无法同往。众人只好与星璇辞别，南宫煌三人从出口返回人界，而星璇则由思堂接应，以传送之术返回里蜀山。这一趟已令星璇大伤元气，只是南宫煌等人看不出来而已。

娇躯难承家与国 遥寄相思一曲歌

花开两朵，单表一枝。且说南宫煌等人离开地脉，正好出现在蜀山下的蜀山故道。王蓬絮又变回了桃子妖怪的模样，急急地飞走了。再看周围，此处极为眼熟，竟然与十余年前景天路过时完全一样！现在走来还是轻车熟路，蜀山故道上从下往上数共有7个机关，其中只有第一处的机关入口没有设置障碍。要按照一定的顺序去开启机关，打开那些障碍，最后将主道上的障碍去掉。曾经跟景天一起走过这里的朋友想必还记忆犹新，不过我还是在此罗嗦一下具体



大石板堵住了地脉的入口，只好暂时放弃进入。

的顺序走法（按照从下到上的顺序排列）：1打开4→4打开7→7打开3→3打开6→6打开2→2打开5→5打开主道上的障碍。通过蜀山故道第一层，二人意外地发现蜀山下竟然驻扎了大批军队！还有数门大炮对准了蜀山，一片肃杀之气！温慧看出这是自己的哥哥温策率领大军来寻找自己了，于是二人决定想办法偷偷潜过军营，混上蜀山去。刚刚溜进军营，便看见“小桃子”从一个帐篷内飞了出来，二人正一愣神，立刻被巡逻的军士发现，南宫煌还想花言巧语，温慧早已按捺不住，跳上去就打（军士的HP分别为4000、3000、3000）。干掉几名军士后，二人正想换上他们的衣服，但这一阵响动已惊动了温策，温策赶来率领手下将二人团团围住，这个令人生厌的年轻军人丝毫不顾妹妹的幸福，一味斥责她逃婚是“不忠不义”，满嘴都是“朝廷”如何，还声称蜀山若敢包庇温慧，便要用火炮将蜀山炸成齑粉。温慧无路可走，只好请求温策不要为难蜀山，便束手就擒。将温慧带走后，温策又变了脸色，要以窝藏罪将南宫煌抓起来处死。任南宫煌如何呼天喊地，还是被抓到了刑场上，正在危急时刻，小桃子突然飞来，一口咬伤了刽子手，将南宫煌救出刑场。南宫煌趁机在军营中散布罪犯已经逃下山的谣言，趁着一片大乱，跟小桃子约定分头去救温慧。

此时偌大的军营内空空荡荡，满心想找几个人来打打解气，居然一个也碰不到！最后在军士帐篷丙中，看到小桃子已经先一步找到了温慧，救出温慧迅速离开，往北穿过军营，前往蜀山故道的第二层。蜀山故道二并不困难，途中有许多从岩壁上伸出的石条拦住了道路，只要找到相应的机关开启，将石条收回去即可。在这条山路上有一种石头机关人比较难对付，如果气够多的话，就用“技”来打它们最快。来到蜀山上，看到温策已经带手下先一步到此，正在找长卿等人兴师问罪，二人赶紧藏起来悄悄观看。温策这小子在蜀山仙人面前还是一样的飞扬跋扈，自以为有火炮就了不得了，硬要长卿交出温慧，否则便要炮轰蜀山，再加上一个雷元戈不知为何也在一旁傻傻地搭话，竟然提醒温策应该先轰锁妖塔。局势胶着了一会儿，温策终于下令先向锁妖塔开炮！只听炮声轰鸣，无数炮弹向锁妖塔飞去。就在这时，半空中突然出现一个身影，单手一伸，所有炮弹在他掌心里化为了灰尘，正是重楼现身了！重楼在半空中手掌一翻，一道光束直向温策打去，徐长卿双掌一举，拼尽全力接下了这从天而降的一击，保住了温策的一条小命。重楼从半空中降下，斥责长卿是非不分，为何保护敢来蜀山捣乱的人，目光一转，重楼又言道：“谁敢动锁妖塔一分，我便要他尸骨无存！”言毕，重楼重新飞到半空，双手挥出一束光球，直奔山下的军营和大炮，这一击简直像引爆了一枚小型核弹，军营被夷为了平地，可怜万千军士，皆因主帅的白痴弱智而化作冤魂！等到剩下的两个士兵跑回山上向温策汇报情况，温策吓得面如土色，难道真如东方不败所说：“你有科学，我有神功？”重楼教训了无知小儿，飘然而去，直看得暗中的温慧又春心大动。经过这么一闹，长卿便下了逐客令，温策哪里还敢停留，灰溜溜地带着两个手下下山去了，正所谓：

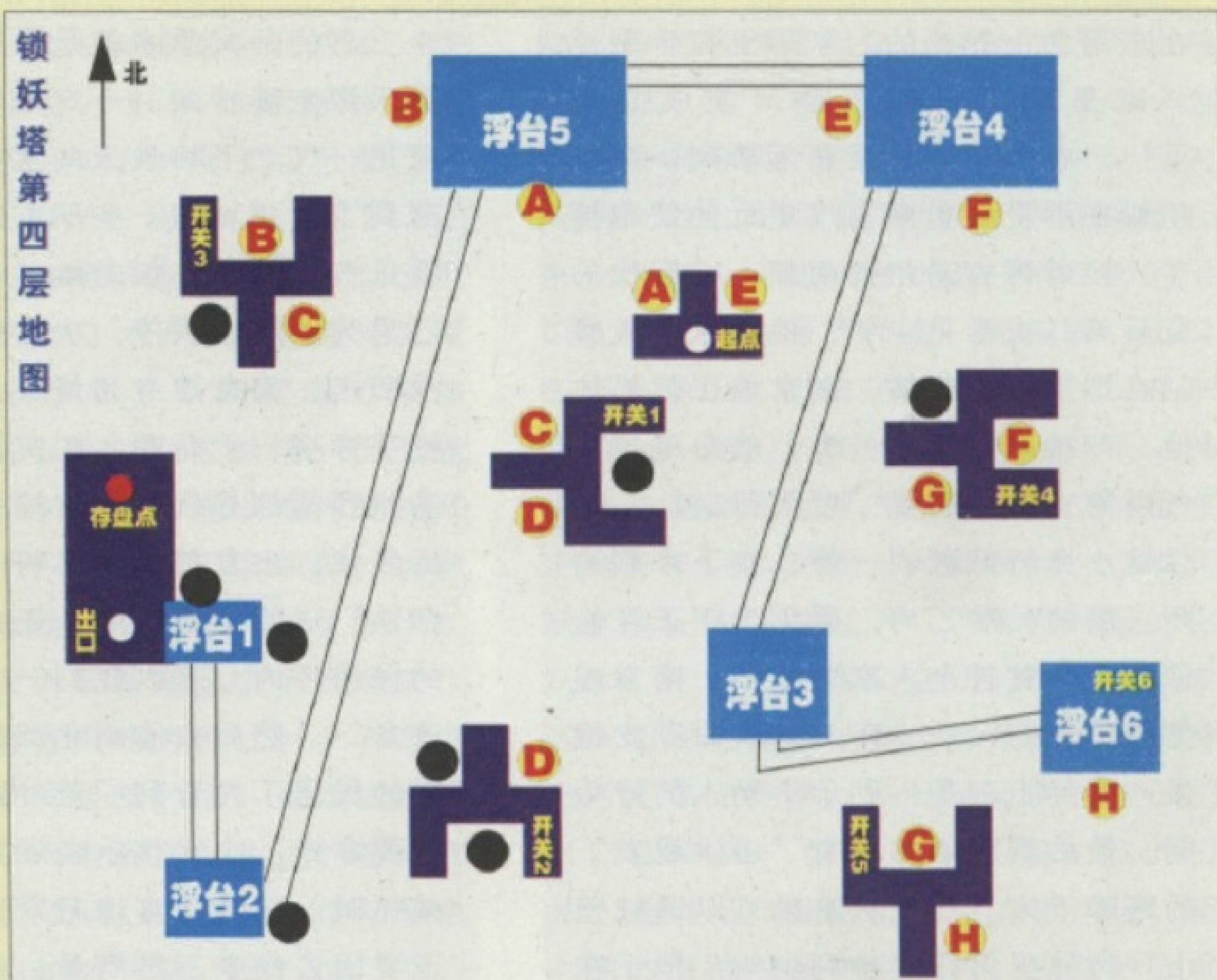
来时威风，去时稀松。

南宫煌二人也可以安全地现身了，先回家去，却没看见父亲常纪，只有雷元戈在家里，他来传令，说掌门让大家赶紧去打通其他的地脉。南宫煌质问他为何刚才有意无意地提醒温策，雷元戈本来就“笨嘴笨舌”，这时更是语焉不详，南宫煌无奈，只好放过他。三人重入地脉入口，进入水系的阳性地脉——太阳华池一。但没想到的是，就在入口处有一扇大石门拦住了去路，温慧一发横，一阵粉拳擂去，不仅没有将门打开，反而使岔了力。只好先回家



休息再作打算，南宫煌回家后见到了常纪，常纪一心就想撮合南宫煌和温慧，听得南宫煌心烦意乱，只好出门去散心。来到前山的符库附近（地脉入口上方），发现了一个小小的花圃，小桃子正在旁边飞着，看来这是它的花圃。南宫煌便对着小桃子说起了自己的心事，当他说到温慧和王蓬絮两个姑娘自己都喜欢时，小桃子便生起气来，还咬了南宫煌一口，不料这一口立刻让南宫煌中毒晕倒了。正好此刻温慧也找到此地来，见南宫煌中毒，便俯身替他吸毒。南宫煌悠悠醒来，见温慧如此，不知是因为动情或者中毒的原因，突然再次变身成了狼人！温慧大惊，赶紧回去找常纪帮忙，南宫煌虽然变身，神志倒还如常，正在无措间，王蓬絮从暗中闪了出来。见南宫煌心神大乱，王蓬絮表示他无论变成什么样，自己都永远不会离开他，并让南宫煌赶紧悄悄回家去，免得被人看见。返回家中，常纪叫来了长卿，长卿施法让南宫煌变回了原状。问起究竟，长卿推测说这是因为五灵轮激发了南宫煌体内本来的妖气，若想不再让变身受控制，只有进入锁妖塔内取得化妖水，化去南宫煌体内的妖气方可。

次日，大家到无极阁内找到长卿，长卿告诫大家化妖水就在锁妖塔中部，取得后迅速离开，不必恋战，而后作法将众人送到了锁妖塔顶端。下到锁妖塔九层，大家发现这里的"景色"一如既往，跟当年全无二致，不过故地重游也算是好事，至少走起来轻车熟路。从九层下到第八层的西部，再走上第八层的梯子，从传送点进入到第七层。第七层的起始地点是在一个十字形平台的中央，走东边的支路，最后的出口会在东北角上。当接近出口时，地面上突然出现一个大洞，大家就这样直挺挺"快捷"地掉到了第六层，三个人都晕了过去。雷元戈最先醒来，他在地上捡起了什么东西，小心地放入怀中，便先行离去了。接着醒来的是南宫煌，见旁边躺着的温慧还处于昏迷中，可以选择采用什么话来叫醒她（会影响好感度）。温慧醒来后，雷元戈也回来了，原来他刚才是先去找化妖水了，并且成功地将化妖水带了回来。大家正要离开，温慧突然惊叫起来，原来她母亲留给她的"洞冥宝镜"不见了，温慧执意要找到它，南宫煌便推断宝镜可能掉入了血池中，只能继续往下一层去找了。第六层的迷宫相当简单，只要通过各传送点来打开地图，找到最后纪录点旁边那个传送点，就是出口了。下到第五层，一开始在西北角上，先在附近找到一个机关，开启后地图南边附近出现一个浮动板，踩这个浮动板到达地图中央有存盘点的十字形地带。下面走东边的浮板，上岸后找到开启机关，出现向西的浮板。接下来的步骤跟上面类似，直到开启向北的浮板，上岸后就能找到出口了。下到第四层，这一层的走法和第五层一样都是跟三代时完全相同的，不过鉴于第四层的特殊性（曾经难倒过无数好汉），我们还是将第四层的具体走法图示放出，大家一目了然，有过三代经历的朋友参照图示过此层应该不费吹灰之力。走到最后的出口处，大家均十分开心，南宫煌更



行走顺序为：起点→A→B→C→开关1→D→开关2→返回D→C→开关3→B→A（回到起点）→E→F→开关4→G→开关5→H→开关6→浮台6→浮台3→浮台4→浮台5→浮台2→浮台1→走出第四层。

是满嘴跑火车，逗得温慧花枝乱颤。不料乐极生悲，南宫煌一个失足，竟然向血池中摔落下去！千钧一发之际，重楼赶到将南宫煌救了起来。南宫煌得寸进尺，趁机要求重楼帮他们打开"太阳华池"地脉入口的那块大石门，重楼并不应允，而是施展空间转移的法术，一下子将三人带到了渝州城的某个大当铺中……

渝州新安当铺的景天老板正在盘点着自己的宝贝，突然"砰"一声响，古董门被人给踹破，一个红发怪男带着一帮小毛头闯了进来。"红毛！原来是你！"景天看似因心疼古董而恼怒，其实却是为重见故人而欢喜。南宫煌也认了出来，上次在唐家堡正是景天指点自己捉妖。于是道明来意，想请景天传授破解地脉石门的方法。景天欣然相授，顺便还将"倾国银弹波"和"洒金笺"这两招中的一招传授给了南宫煌（具体学哪一招可以自己选），算是为相助蜀山的正义事业再尽一点绵薄之力。稍晌，重楼不耐烦听他们闲话，有事先走一步，景天也被老婆传召，乖乖地进内堂去了，南宫煌在暗中嘲笑了景天"畏妻如虎"一番之后，也该跟温慧等人御剑飞回蜀山了。不过在离开渝州之前，这里还有好几个支线任务可以做。



瞧这主意多好！可惜就是干说不练。



景天老板作为剑侠是退步了，但土财主当得越来越好。

支线：首先是帮景天找调皮的儿子。再一次进入新安当，可见景天愁眉苦脸地站在那里，据说是他那调皮的儿子每天都跑到城里去四处惹事，今天又不知道跑到哪里野去了，要好好帮他留心一下。到渝州城北部，

在东南角上养鸡的人家那里打听到说"家里的母鸡怎么全部便成公鸡了"，在旁边的房屋角落看到一个少年躲在那里，当南宫煌走近他便跑掉了。接着再去渝州西南部，在客栈的背后第二次看见少年，他正双手叉腰站在那里抒发豪情，南宫煌正想抓住他，却被其挖苦了一番，然后跑掉，气得南宫煌发誓要"替天行道"，捉住这小鬼好好教训一番。接下来到渝州上层的民居乙内，看见少年正在偷偷给一个贫苦老人家送银子，南宫煌觉得很宽慰，这少年只是表面顽皮捣蛋，实际上却是一副乐于助人的好心肠。最后到西南部写有"山洪暴发"的路障下方（三代从这里可以通往璧山）竹林里第四次看到少年，他正在跟两个妖怪讨论南宫煌的事，当南宫煌现身后，少年让这两个妖怪跟南宫煌较量一下，考验南宫煌的实力。两个妖怪中的白虎倒不难对付，只是儿鬼有隐身的属性，需要坚持六七个回合，隐身效果消失了就好对付了。胜利后，少年自动坦白他就是景天的儿子景小楼，他决定要回家好好用功读书去了，最后还将景天的"镇妖剑"送给了南宫煌，真不愧是"败家儿子"啊！

帮李三思寻找景天的古董：在新安当大门的一侧看到李三思站在那里发愣，赶紧上去叙旧。谈话中了解到李三思的师父原来就是景天。不久前景天跟老婆吵架（一定是雪见了），雪见一气之下将景天的宝贝古董全都藏到了渝州城的一些朋友家中。现在雪见气也消了，但是她从不示弱，李三思为了从中调停，决定把古董全都找回来。南宫煌身为好友，自然不能袖手旁观，于是两人约定，李三思在渝州西南部寻找，南宫煌去北部和上层寻找，出发前李三思将一份"梦溪杂谈"送给了南宫煌。先去渝州上层的民居丙内，可以找到一个"鸭嘴形漆盒"，然后去渝州北部，在寺庙对面的民居丁内看到"曾仲游父壶"，正要拿走，小女孩乐晓涵突然冲进来喊抓贼，吓得南宫煌赶紧逃了出去。正要回去找李三思商量，却见他就站在街对面，叫了他一起去找乐晓涵，二人发现这小女孩言语中好像很不喜欢景天，而且她提出只要能把景天带到她面前来，就愿意把这个"曾仲游父壶"交给南宫煌。南宫煌便让李三思在原地等待，自己跑回新安当，一问才知道景天出门去了，只好再跑回乐晓涵家，这时乐晓涵的母亲也回来了。大家一交谈，才知道小女孩误解了母亲的意思，以为守寡的母亲很喜欢景天，虽然她不乐意，却想办法成全母亲。误解澄清，乐母爽快地将"曾仲游父壶"还给了李三思，李三思也送给南宫煌一个"银杏子"。接着李三思便要返回余杭，去参加弟弟的婚礼，"仙剑"的另一段故事也会因此展开。

学"乾坤一掷"：在连接渝州西南和北部的渡口，有一个老者"神钓叟"在那里钓鱼，温慧上前搭话，却不慎得罪了他。南宫煌为了帮温慧赢回一口气，找神钓叟打赌他在一定时间内钓不上鱼。只要身上有"软骨浆"，将其放入神钓叟的鱼饵中，就可以赢得这次打赌。接下来告诉温慧真相，温慧会主动去找神钓叟坦白，神钓叟也会因此将"乾坤一掷"传授给温慧。

此外，在北部永安当的废墟可以看到有人聚在那里讨论说里面有鬼，老朋友茅如松也会出场"捉妖"，结果被一个"红衣女鬼"吓得屁滚尿流。接下来如果想要亲自进入废墟内，就会进行一个设置机关来捉鬼的小游戏，只要用机关将鬼的精力耗光就可以了。其实大家都看出来了，这里面的鬼就是红衣龙葵，肯定是在新安当内日子过得太闲了，所以跑出来捣乱吓人。如果赢得这个小游戏，可以得到特殊的奖品。此外，在渝州上层的最右端角落里可以看到"救世主"，它会告诉我们一些太阳华池的迷宫走法。


在码头学习"乾坤一掷"，温慧的最强技能。


景小楼就这样把他那吝啬爹的宝物送了出去……


发生这样的口角，又是何必呢！

乱书心事竟不察 笑顾左右再言他

返回蜀山，迎面撞见了殊明仙人，他要求大家将化妖水拿给他验验，大家自然不会反对，但是当南宫煌疑问他为何上次说自己变身只是因为五灵轮的仙力作用时，殊明只是用自己"智者千虑，必有一失"的说法应付了过去。南宫煌也没有放在心上，便与温慧直接进无极阁向长卿禀报。长卿用化妖水化去了南宫煌的妖力，在问过了景天的情况后，顺便又教了南宫煌一招非常强大好用的"剑神"。接下来，长卿要南宫煌回家休息一晚，明日再探地脉。走出无极阁，没想到温慧突然向南宫煌发难，质问他为什么不早些将自己是"半妖"身世的秘密告诉自己，两人一番争吵，又扯到了父母一代的恩怨，最后温慧负气跑开了。南宫煌心里终究有些担心，于是决定悄悄跟上去看看。在后山的经堂前，看见雷元戈正在跟温慧谈话，雷元戈将"洞冥宝镜"交还给温慧，并说他是为了帮温慧修好宝镜的环扣才一早没有还给她。雷元戈用自己的方式向温慧作了表达，可惜他说话本来就词不达意，温慧又大大咧咧，终于没有领会到。温慧和雷元戈先后离开后，留下气急败坏的南宫煌大骂女人"水性杨花"、"目光短浅"，又骂雷元戈"貌似忠厚，暗藏奸诈"。罢了，先回家去吧（经堂内有"梦溪杂谈"）。

支线：若是从另一边的长廊前往蜀山醮坛，可以看见两个凤麟洲来的小道士在那里玩召唤神兽的把戏，不过若想成功，还需要一份蜂王蜜，身上有的话可以拿给他们，将蜂王蜜放在法阵中即可。次日再来看，神兽没有出来，只见小桃子吃了蜂王蜜正躺在法阵中睡觉呢！触发这个剧情，对王蓬絮的好感有提升。

次日起来再探地脉，温慧与雷元戈都不在了，但是不用担心，王蓬絮早已经等待在地脉入口。当解开石门机关时，又看见了星璇，思堂早已用空间法术将他传来此处等待汇合。太阳华池的走法如同“救世主”所说，第一层入口在南，出口在中间，先往西走，绕回东边后转向北，最后来到中间的传送点；第二层入口在南，出口在北，先乘坐浮台去东北、西北两处打开机关，再前往出口；第三层入口在东南方向，出口在中间，先向西走，然后走一个环形迷宫，反正能够向内通行的路只有一条。走入中央的平台，前面矗立着一面大石碑，上面刻着许多文字。三人上前一读，发现是前代的蜀山掌门所留，里面记载了蜀山派、锁妖塔、里蜀山之间相互制衡的关系，任何一边的过于强大，都可能导致一场灾难。长卿大力发展蜀山的基业，表面上看来让蜀山繁荣，但实际上已经在不知不觉中犯下了大错。三人正要离开，镇守此地的Boss“感月”出现，感月是水系妖怪，跟它打很容易中水毒，在此之前应该多准备一些“赤炎果”解毒。战胜感月后，就可以从出口前往里蜀山了。

进入里蜀山外城北，却没有看见思堂来接应，旁边有几个小妖在讨论什么“魔界之门”的事，说是里蜀山出现了一个叫做“魔界之门”的法阵，所有的妖只要一进去就能成魔。星璇判断这是某个别有用心的人制造的空间法术，意图毁灭里蜀山，小妖们自然是有去无回，而同样是空间法术高手的思堂已经先行去调查此事了。星璇放心不下，让南宫煌二人先去南部废屋等待，自己也去调查“魔界之门”了。南宫煌与王蓬絮来到南部的废屋，很快星璇传来信件，南宫煌要王蓬絮帮忙看信，但王蓬絮却不识字，于是南宫煌以地为纸，开始了一堂两个人的小学识字课程。当教到一个字的时候，南宫煌卖起了关子，只说现在不告诉王蓬絮这个字的意义，但希望王蓬絮将来能为自己一个人写这个字。接下来看星璇的信，星璇说思堂受了伤，让二人速去南部北边的基地内会合。二人立刻动身，当他们离开之后，只见地上赫然写着一个“情”字。北边的秘密基地就是门口有水寒月和青眼把守的那里，进入之后，得知思堂欲从外部破解“魔界之门”，但是没有成功，反而将魂魄困在了其中，星璇在营救过程中也不慎中了毒，幸好有王蓬絮治疗。三人决定同去南侧的“魔界之门”，解救思堂的同时也要打倒这个设置空间法术的人。进入“魔界之门”的传送法阵，这里的迷宫略有些复杂。首先是第一面，这里的入口、东北、西北、西南各有一个机关，机关可以扳动成左、中、右三个方向，控制在地图中央的一些活动地板，只有扳到合适的方向，将道路连接起来，才能到达西北角的出口。接下来跳到了第四面，这一面就要简单得多，只需将中间的一个机关扳动一次，将下面的浮动平台连接起来，走过去后就能找到通往第二面的出口。第二面的原理和第一面相同，出口在西北角上。接着是第三面，入口在东北角上，走到东侧的机关扳动一下，其余的步骤都跟过第四面时一样。但是在走到下半区的时候，大家看到一个被化妖水所化的星璇部下（这里哪儿来的化妖水？），既然这个空间的制造者可能远在千里之外操纵着，那么他的真实身份可能非比寻常。来到第五面，这一层出口在中央，要开启中央偏左侧的机关，通过出口就到了最后的第六层。第六层的道路很具有误导性，先要耐心地将大部分地图都趟开，然后绕外圈走，由西至东，最后的出口在西北的角落里。最后真相大白，制造这个空间的人竟然是殊明仙人，他在检验南宫煌的化妖水时盗取了一点，便摧动了这个迷障，意图在于将里蜀山的妖怪都引来杀掉。此人为向神界请功不择手段，更不顾蜀山的安危。众人激起而攻之，殊明仙人也制造出一个化身迎敌。这一场战斗胜利后，重楼突然出现在大家面前，原来他也是为了破这个迷障而来，看来殊明仙人只是败在南宫煌等人手下也算是好运啊！要是重楼早来一步，他恐怕要以神仙的身份去投胎了。南宫煌看出重楼是个面冷心热的人，便又借机请求重楼帮星璇疗毒，但重楼看出星璇的身体是用了不成功的“移灵之术”，便施法让星璇的身体拥有了感觉，但是仍然未能根治，而且无法离开妖界，若要根治，只有“五毒珠”才能办到，但是重楼也暗示：如果要用“五毒珠”救星璇，南宫煌又会失去另外一样重要的东西。正在南宫煌迷惑时，重楼留下一个可以自由来往六界的“千凝魔艮”，飘然而去。



这个“情”字是只教给有缘人的。

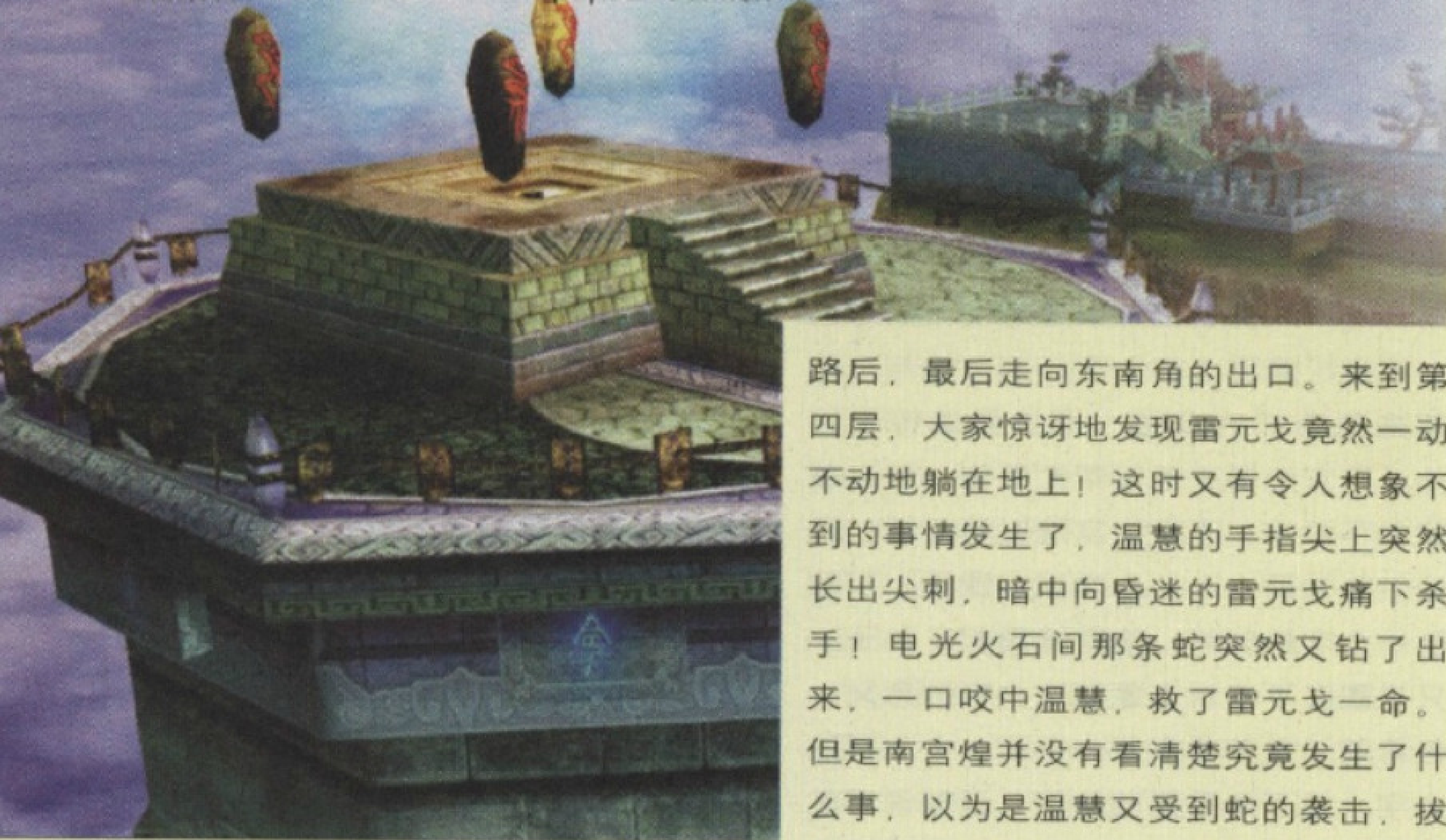
众人返回里蜀山，回到秘密基地后看见思堂已经恢复过来，思堂禀告新的地脉入口就在外城的北部。众人一来到北部，在左边便看见了地脉法阵，新一轮的战斗又开始了。这次进入的是水属性的“少阴凝碧”，刚进入第一层没走几步，突然神奇地撞见了温慧，但奇怪的是她的表现与平时“暴力女”形象大不相同，有时竟然还会撒娇！问及她如何来此，温慧说是雷元戈送她来此，因为雷元戈竟然是会用空间法术的



石壁上是蜀山曾经的掌门留下的字迹。



殊明原形毕露，好好地制裁他吧！





幽娘真是一个可怕的敌人。



月光城内的一段爱情故事。

“鬼”！南宫煌虽然惊异，但此刻也来不及深究，于是温慧加入队伍中前进，但众人没注意有一条蛇一直紧紧跟随着后面……

少阴凝碧第一层出口在正南方向，需要先走东面，然后再绕到出口。第二层的入口在正北方向，先走西侧道路，绕到东侧乘坐浮台去拿大宝箱中的宝物，然后返回来，乘坐正南方向的浮台到出口。临近出口的时候，那条蛇突然扑上来咬了温慧一口，幸好有王蓬絮解毒。进入第三层，这里比较好走，走上方的道路，先到东北角让温慧开启机关，移动浮台，继续趟开地图，在东边还有两个这样的机关，依法炮制连通道路后，最后走向东南角的出口。来到第四层，大家惊讶地发现雷元戈竟然一动不动地躺在地上！这时又有令人想象不到的事情发生了，温慧的手指尖上突然长出尖刺，暗中向昏迷的雷元戈痛下杀手！电光火石间那条蛇突然又钻了出来，一口咬中温慧，救了雷元戈一命。但是南宫煌并没有看清楚究竟发生了什么事，以为是温慧又受到蛇的袭击，拔剑欲斩蛇，幸好雷元戈突然跃起，架住了南宫煌手中的剑。“这个温慧是假的”。雷元戈的话令所有人都大吃一惊，这时假温慧在笑声中现出了原形，原来她是一个叫幽娘的女妖，为了让南宫煌等人自相残杀，她得到“怨魂”来增加自己的修为，设计了上面的毒计，那条毒蛇正是被她用法术变化了的温慧。大家愤怒地一拥而上，一场战斗后打败了幽娘。本来幽娘已经没有了力气，但是接下来她冲着每个人一阵恶毒的挖苦讽刺，居然又吸收了大家散发出来的“怨气”，马上又变得精神百倍，一溜烟逃掉了。这时候温慧也恢复了原状，跑进贝壳屏障中换好了衣服，又与南宫煌重归于好。大家辞别星璇，从出口离开，而星璇稍后自有思堂来接应，自此水属性的地脉也就通了。

盼断隔世信 化作相思烬

地脉的出口仍然连接着遥远的地方，大家发现自己身处于某个寺庙的女娲神像背后。寺庙内有个叫离宫的小姑娘正在祈祷着，希望她所爱的陆大哥“不要再去月光城冒险找月纬姐姐”。这时王蓬絮又忍不住偷吃供果，并弄出了一些响声，离宫误以为女娲娘娘显灵，南宫煌只好冒充神灵答应离宫的愿望，离宫欢天喜地地去了。走出神庙，发现这里是千里之外的苗疆施洞，没走几步，便看见那小姑娘就在不远处站着。温慧惦记着那小姑娘刚才提到了一种什么“能让别人喜欢上自己的药”，立刻跑上去找小姑娘搭话。交谈中得知有个叫做陆北亭的中原侠客跟他的未婚妻月纬三年前来到这里，但是月纬很快失踪在每年只有正月十五左右才会出现的月光城中，陆北亭也每年这个时候进月光城去找她，但是都是第二天就满身伤痕地被不知名的人送了出来。不过，今年他进入月光城后，至今还没有消息，一直喜欢着他的离宫非常担心。至于那种能让别人喜欢自己的药叫做“飞蓬夕瑶”，是一种像萤火虫一样的精灵，只要将其关在玻璃瓶中，三日之后就会化为清水，给自己喜欢的人喝下，就可以两情相悦了。温慧听得怦然心动，一口答应帮离宫去找陆北亭。大家决定先去客栈休息，晚间便兵发月光城。在客栈休息到夜里，来到施洞镇的西北角上，离宫早已等候在此，跟着点点磷光，大家进入了月光城内。月光城其实是一个很大的森林，刚刚进入便看到重伤的陆北亭躺在一根树干上，旁边有一个女子在守候着。见到南宫煌等人，女子让大家将陆北亭带回去，以后也不要再让他来，便先行离去。南宫煌觉得事有蹊跷，让离宫留下来照顾陆北亭，自己则与温慧等人继续深入调查。在月光城森林内有很多敌人都带有隐身属性，需要多配备散花天女来让它们显形。月光森林的路也不复杂，重点在于扳动几处蘑菇机关来连接道路，最后东北角上的机关连接着西侧出口前的道路，从西侧离开这里，到达月光城内。这一区域出口在最北方，遇到没有道路前进的情况，便只需到道路两头寻找一种尖锐的植物，其实那就是机关，触摸后会有扇子一样的植物展开，将道路连接起来。最后走到北方的出口，进入一个平台内，见一蒙住双眼的男子站在那里，大家不管三七二十一就上前询问陆北亭和月纬的事，但是男子却要求众人离开。没说的，肯定开打了，蒙眼男子的HP是10 000，这里如果五灵轮蓄满，可以考虑先不要急着使用威力强大的变身，因为后面紧接着还有一战。打败男子后，月纬和陆北亭、离宫先后出现，三年前的一桩旧事被月纬讲了出来。原来三年前陆北亭与月纬遭遇妖兽，陆北亭惊慌失措，竟然抛下月纬逃走，幸好风灵兽救下了月纬，月纬也嫁给他为妻，并怀上了他的孩子。悔恨的陆北亭每年来月光城中找月纬，但是却得不到月纬的原谅。然而风灵兽寿限已到，月光城即将升天，他变化为本体，想要驱逐众人离开，陆北亭扑了上去，却被风灵兽一击打飞。下面要和真正的风灵兽



一战，如果南宫煌这一战才使用变身技能的话，会简单得多，胜利之后可以得到风灵珠。陆北亭被刚才的一击打成了重伤，在忏悔之后他死去了，伤心的离宫也自杀殉情，风灵兽已经非常衰弱，最后将南宫煌等人送回了施洞，月光城则载着月纬向天空飞去……

支线： 月光城内有一个分支事件，如果前面在京城见到了慕容雪，则在月光城森林内可看见慕容雪的尸骨——她来这里帮哥哥寻找治病的灵药，虽然最终找到了药，但是自己也被怪物攻击，重伤而死。临死前写下遗书，要有缘人将药交给她的哥哥。只要后面将玉露丹带去胜州给慕容夙，即可得到石斛花种。

大家回到施洞，雷元戈表示可以以鬼差的身份想办法令离宫和陆北亭来生成为夫妻，大家才心情好了一点。眼下无事，众人便飞回蜀山去，一上山又不见了王蓬絮，反正大家已经习以为常，便决定先去无极阁向掌门禀告。无极阁内，没想到长卿竟然被殊明骗去了神界，要向神界申请重铸锁妖塔根基，更加变本加厉地削弱妖界的力量，现在是由常浩代任掌门。任众人怎么解释殊明是个骗子兼野心家，而常浩就是丝毫不信，还表示打通地脉的任务不用再交给众人去做。大家郁闷地离开无极阁，南宫煌想到先去找司徒钟商量，于是前往前山西侧的弟子居所，进入司徒钟的房间，很快独孤宇云也来到，说起最近蜀山上有很多人对南宫煌都怀有误解，大家商议了一下，司徒钟让南宫煌先去找清冷仙人，他与殊明是师兄弟，一定了解殊明的为人。于是南宫煌御剑飞往绿萝山，找到清冷仙人后，说起了与殊明之间的一段往事。原来殊明这人历来好大喜功，野心极大，对蜀山掌门的位置也觊觎已久。但他是俗家弟子，又有家室，机会很小。于是殊明竟然逼得妻子上吊自杀，又嫁祸给清冷，令清冷不得已脱离蜀山，自成一派。听完这段往事，大家义愤填膺，决心要揭破殊明的面具。这时雷元戈提出要返回鬼界去办离宫和陆北亭的事情，其他人就向地脉进发。

来到蜀山地脉入口，王蓬絮已经在这里等待，大家会合后进入“少阳参天”第一层。这里的地形比较复杂，需要在外层和树洞之间反复穿梭。注意，进入树洞后务必将道具捡完，这样可以用来鉴别这个树洞是否走过。最后的出口在中央，一个半环形的区域内。乘坐升降梯进入第二层，可以看到第二层的出口就在入口的下方，不过要到达那里还要费一番周折。首先要趟开地图，绕上一个大圈子之后才能到达出口，最糟糕的是中途有两次地面会出现断层，南宫煌两次掉回一层，只能重新上来，最后通过树洞到达第二个断裂口的另外一端，就可以走到出口了。来到第三层后，看见漫天飞舞着漂亮的萤火，看来这就是离宫所说的“飞蓬夕瑶”了，同时夕瑶和飞蓬的幻影出现向大家发动攻击，这两个的HP分别为10 000和12 000，一个不惧物理攻击，一个不惧五行法术。将它们打败后，夕瑶的魂魄会出现在大家面前。夕瑶讲述了她跟飞蓬之间的故事，令大家非常感动，不过谁也猜不到飞蓬的转世就是自己曾经在渝州见过的景天。

情吞四海千钟酒 醉里悲歌惊深梦

辞别了夕瑶，大家从出口回到里蜀山，在秘密基地入口，听到星璇和思堂在吵架，好像是星璇一直在策划着一个重要的行动，但是因为他对南宫煌等人的过于关心，这个行动很有可能面临失败。吵着吵着思堂生气地走了出来，正好撞见在门口半进不退的南宫煌等人，思堂拂袖而去，南宫煌觉得不妥，跟星璇见过面后，决定出去找到思堂解释清楚。在基地外不远的河边找到了思堂，跟他约定下个月十五日回来协助星璇完成大事。返回基地，见星璇与王蓬絮正在谈心，说到下个月的事情，南宫煌自告奋勇要用卦相来一卜吉凶，但不妙的是连续换了三种算卦方法，得出来的都是“大凶”的结果。就在这时思堂来报，里蜀山外城没有看到最后一条地脉的入口，这个入口可能在内城。思堂继续去调查了，其余人出门随便逛一下，再返回基地内，星璇已经做好了晚饭。吃饭的时候，王蓬絮想到星璇无法痊愈，不禁悲从心中来。晚上睡觉睡到一半，南宫煌爬起来看见温慧也没入睡，便与她耳语起来，温慧提出了想要撮合王蓬絮和星璇的想法。回去睡觉，第二天早上起来，思堂来报地脉的入口果然就在里蜀山内城，星璇提醒大家小心留意，便一起往内城出发。

支线： 在外城的妖居丁，听到几个妖怪商议要把一个被迷倒的红衣少女吃掉，南宫煌疑心温慧被这几个小妖暗算了，逼问之下果然如此。几个小妖逃掉后，扳动屋子里的花瓶出现地道入口，下到地道里面可以救出温慧，另外还在一个宝箱里找到了一颗水灵珠。

从外城原来高低不平不能通过的桥（现在已经可通行了）进入内城，有星璇的部下来禀告说燎日大王有请。星璇告诉大家说燎日就是自己的父亲，进入内城的燎日居所，见到了燎日，他虽然看起来很是疼爱星璇，不过却让人有十分异样的感



夕瑶仍然是横跨六界的最痴情的女子。



风灵兽将和月纬一起度过生命中最后的时光。



水灵珠的支线任务，多花些功夫就会得到回报。

觉。燎日强留大家住宿一晚，南宫煌盛情难却，只能答应。半夜南宫煌睡不着，便起来四处走动，正好碰见了燎日，他不仅也没有睡，反而说什么“出去抓老鼠”。与燎日告别后，在河边碰到了思堂，他告诉南宫煌这里的环境非常危险，并说出星璇就是南宫煌的亲生大哥。那么星璇跟燎日之间究竟是什么关系呢？南宫煌返回住地，星璇正在跟王蓬絮交谈，看得出来，虽然星璇对王蓬絮一往情深，但是王蓬絮却另外心有所属。南宫煌休息一晚后，思堂进来告诉大家燎日不在，可以趁机进入地脉。地脉就在燎日大宅的东侧，找到法阵后，就可以进入这最后一道地脉了。

首先是厥阴蔽日东北方，这一层极其简单，没有任何机关路障，只要走到西北角的出口就可以了。进入厥阴蔽日西北部，这里地方很大，但并不难走，中央有两处水洼不能通过，到南面开启老树机关消去水洼，走到西南角的出口。进入厥阴蔽日西南部，需要先到西北方向打开机关消去水洼，出口在东南角。进入厥阴蔽日东南部，机关在西北方向，注意这里的西侧有玉红草，最后走到东北方向的出口。最终发现居然又回到了厥阴蔽日的东北部，需要再走一次，这一次是前往东北方向的出口，就可以看到这里的Boss——蝎魃。蝎魃一见王蓬絮就认出了她五毒兽的身份，并将其当着南宫煌等人的面变为了本体，为了保护王蓬絮，大家一拥而上展开了攻击。蝎魃的HP为20 000，打败它后，它却使诡计重伤了星璇。星璇自知伤重，本欲将全身法力转移给南宫煌，但南宫煌拒不接受，反而耗费力量治好了星璇的伤，也借此机会兄弟相认，决定今后共同进退。这最后一条地脉打通后，蜀山也终于恢复了原状。大家从法阵离开，但是回到地脉入口，才发现突然凭空多了一个神秘的法阵在地上。这个法阵通往哪里？既然地脉全通后才出现这样的法阵，其中必有原因，南宫煌决定跟温慧和王蓬絮再进去一探究竟。


王蓬絮的身份终于被揭开，不过这也没什么区别。


司徒钟青年时就展示了正直不羁的性格，令人喜爱。

支线： 如果前面在蜀山演武场触发了答应帮司徒钟寻找“玉红草”的植物，那么走到“厥阴蔽日”东南部的时候可以发现这种草，带回来给司徒钟，可以取得“子母锤图谱”的报酬。

这个迷宫的名字叫做“盘古之心”，每一层中最正确的一条道路都具有相当的隐蔽性，如果不敏锐地进行观察和对走过的道路进行一定的记忆，将会花大量的功夫在这里乱绕，尤其是第二层。另外，这里的第一层有两个出口，一个相当好找，但是走这条路会在第三层花费大量的时间找出口；另一个出口十分隐蔽，但是如果走这个出口，第三层就几乎可以省略，推荐走这个隐蔽的出口。在第一层，我们会发现两个出口一上一下，下层的是最好的出口，不过乱闯的话很难走过去，最好是采用倒走迷宫的法子，一直认准连着这个出口的道路，这样就容易得多了。进入第二层，要先去入口右、左、前三个方向开启机关，然后要注意路上写有“回头是岸”的石碑，如果前面路上的石碑写有这样的字样，那么务必回头，否则会有路障掉下来封断来路，又要重头走起。当往北方找到这一层的出口后，三四层就非常简单了，虽然在第四层还会返回三层一次，但那只是短短的一段路，并不费事。最后在第四层见到了盘古元灵，它不停地讲述着和曾经在石碑上见到的蜀山前辈所说的同样的道理。大家正打算离开，守护这里的护法尊王（HP 22 000）突然出现，只有将其打败后才能离开这里。胜利后，大家将要返回蜀山，王蓬絮又要离开，但是这次大家都知道了她的身份，不过南宫煌丝毫没有觉得跟原来有不同，这让王蓬絮非常感动。大家约定好下个月的十五日再返回里蜀山，帮星璇完成大事。

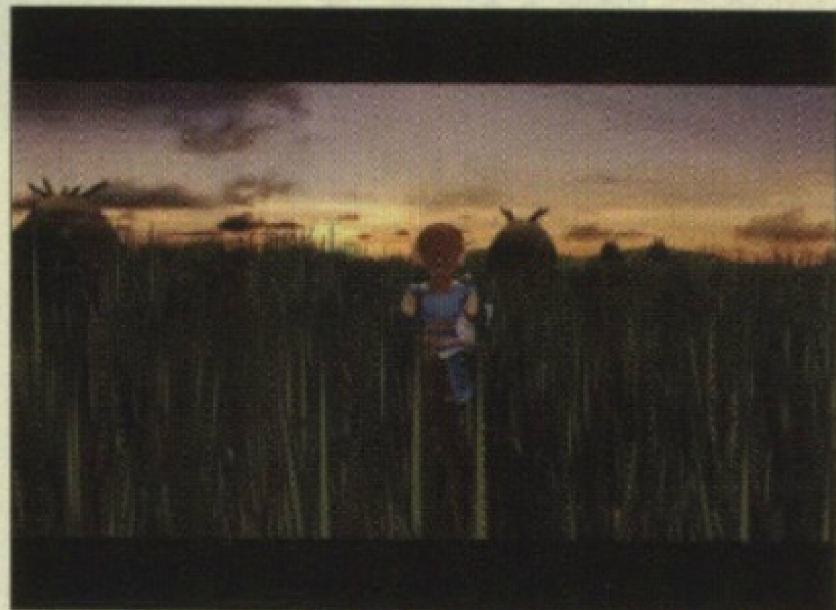
解剑放舟轻波上 人生有酒需尽欢

返回蜀山后，到无极阁中去找长卿，告诉他在地脉中了解到的“兴盛必致混乱”的道理，长卿悔恨无比，决定辞去掌门职位隐居深山。另外，殊明也被神界委任为永远镇守锁妖塔的“镇狱明王”，对于利欲熏心的他来说，这真是个天大的讽刺，至于他将来的结局，还记得“仙剑”一代锁妖塔大战的玩家应该都很清楚……

见长卿引咎辞位，南宫煌觉得心下不妥，便决定去找司徒钟商议。来到司徒钟的小屋，很快独孤宇云也跟了进来，他说到蜀山有很多人对南宫煌怀有误解，虽然他对蜀山有功，却没几个人能正视这一点。南宫煌便决定过几日与父亲一起离开蜀山，将家搬到山下去。南宫煌先回家去看看，不见父亲，却看见雷元戈在家中，原来他已经办成了离宫和陆北亭转世的事情。温慧拉了雷元戈去烧纸，南宫煌在家等了半晌，常纪回家来了。父子俩商议好离开蜀山的事，这时发现南宫煌身上中毒，于是先回卧室去休息。到了晚上，温慧亲自做了食物送到南宫煌屋里，不料南宫煌突然体内毒发，再次不受控制地变身，并且迷失了心智，居然对温慧施暴！常纪赶来制止，却被南宫煌打伤，就在此刻，司徒钟与独孤宇云也走了进来，并看见了这一幕……独孤宇云认定南宫煌是妖类，不顾他是因为中毒后神志不清才做出了这样违背本意的事，坚决要将此事向掌门报告，看来又一场风波将要展开。

南宫煌清醒过来，看见桌上父亲留


结局之1：南宫煌招星璇的魂魄成功。


结局之2：温慧远嫁室韦，南宫煌也成为了室韦的国师。


结局之3：全家团圆，幸福美满！

的字条，走出门去，正看见新掌门常浩在强迫常纪与南宫煌马上离开蜀山，否则就要将南宫煌关进锁妖塔（其实关进去也不是出不来）。司徒钟仗义执言，直指蜀山派狂妄自大没有人情味的弊端，常浩恼羞成怒，将司徒钟也逐出了蜀山派，唉，这下堂堂蜀山派连一个还能让人有点好感的人物都不剩了。南宫煌来到蜀山山门前，司徒钟正在这里等着他，二人依依惜别，司徒钟勉励了南宫煌一番，一剑一壶，下山去谱写他自己的传说去了。司徒钟走后，南宫煌倍感寂寞，便想去花圃找王蓬絮谈心。王蓬絮正好在前山花圃，二人交心而谈，王蓬絮将自己是五毒兽的秘密告诉了南宫煌，二人说到动情之处，忍不住拥抱在了一起。不料这一幕正好被温慧看见，心直口快的她责问王蓬絮为什么有了星璇还要来抢自己的情郎。王蓬絮伤心地离去了，温慧也气鼓鼓地走了，从抢手的香饽饽一下子变成了无人理睬，直弄得南宫煌目瞪口呆！南宫煌正打算追上去找温慧解释，此刻突然地下震动，看来地脉又要出问题，还是大事为重，南宫煌决定再去找掌门商议此事。来到无极阁前，独孤宇云正好出来找南宫煌，他拜托南宫煌再入地脉调查，南宫煌虽然不想再替蜀山出力，但是为了天下苍生，仍然答应下来。

来到地脉入口，见雷元戈正在跟温慧道别，原来他听到了刚才温慧跟王蓬絮说的话，知道温慧喜欢的人是南宫煌，便决定返回鬼界去。临走前温慧将“洞冥宝镜”送给了他，雷元戈也送给南宫煌一粒可以压制毒性五年的“北帝伏碧丹”。雷元戈离去后，王蓬絮也赶来汇合，三人使用了重楼赠送的“千凝魔艮”，通过法阵来到了里蜀山。到秘密基地内与星璇碰头，此时正是他计划中的向燎日动手的日子，原来星璇一直怀疑就是燎日杀死了自己的亲生父亲赤炎，而南宫煌身上的毒也是燎日所下。虽然星璇不想南宫煌也来犯险，但是大家既然已经会合在一起，那就自然是团结一致，向燎日的老巢进发。进入蜀山内城，来到燎日的居所内，看见五张小桌，其中有三张小桌上的摆设与其他两张不一样。接下来走入各个妖居房屋，分别到妖居丑、妖居申、收藏室、妖居壬内开动机关，从其他妖居进入地道（例如妖居辛），可以找到碧玉镇尺和红玉镇尺各一个。注意，如果开始没有在上层的妖居内触发机关，那么下到地道内会有很多无法通过的障碍。最后从妖居丙下到地道，在地道内开最后一个机关，拿到青玉镇尺。返回燎日的居所内，按照青玉、红玉、碧玉的顺序摆放镇尺，地道入口呈现出来，大家进入内城山体一层。内城山体的迷宫非常简单，第一层只要趟一趟就能通过，第二层有四个机关，也很好找到，都开启之后中央的通道连通，过去便看见了燎日。

接下来就是揭开最后谜底的时候了，燎日就是暗中打通火地脉，引发蜀山异变的人，而他有当年紫萱从赤炎身上分离出来的妖性的一半，还拥有赤炎的法力，却丧失了所有的记忆。可以说他的一切作为都是为了寻回自己的记忆，而他收养星璇，也可以说是出自父亲的天性。但是星璇和南宫煌为了拯救蜀山，更为了报父母之仇，展开了与燎日的宿命之战。与燎日的战斗会分成两个阶段，所以第一战要不要使用南宫煌的变身能力还请慎重考虑。第一战燎日HP为30 000，胜利之后他会结合火魔兽的能力变为燎火炙日兽，HP达到35 000左右（根据第一战的结果会有变化）。在最后一战时，根据前面的剧情发展（蜀山花圃处、五灵轮），以及两位女主角好感度的高低不同会有三种结局产生。

第一种是“王蓬絮结局”：燎日变身，并向王蓬絮发动攻击，星璇舍命相救，危急时刻思堂为了保护星璇而牺牲了自己。战胜燎火炙日兽后其妄图强占温慧的身体，星璇主动提出与燎日合体，虽然战胜了燎日的意识，但是星璇也牺牲了自己。大战结束后，南宫絮与温慧结成侠侣，行走江湖，而王蓬絮则一直守候在星璇的墓前。南宫煌使用招魂法术，经过寒暑数载，终于成功地召回星璇之魂，使其能在人间生活，并与王蓬絮结成一对。从此两兄弟一起招摇过市，不亦快哉！

第二种是“温慧结局”：燎日袭击温慧，雷元戈突然出现，为了保护温慧而牺牲了自己（他不是本来就是鬼么？）。大战结束后，悲伤的温慧最终远嫁室韦族，当南宫煌在塞外的草原行走时，发现了岩石上有王蓬絮写给自己的“情”字，然后他看见了被一群小孩抓住的小桃子，南宫煌将其救出，带着小桃子（王蓬絮）跑到室韦族，当了国师……

第三种是“完美结局”：战胜了燎日，王蓬絮牺牲自己的修行，用五毒珠治好了星璇，星璇也可以来到人间，与南宫煌一家人一起生活，而王蓬絮虽然每天只能有一刻变回人形，但是只要坚持修行，很快便可以恢复。从此南宫煌、星璇、温慧、王蓬絮变的小桃子以及老爹常纪，一家人幸福地生活在一起。

（关于三种结局的具体出现条件，本刊将会在以后的杂志中登出）



三國志X 新手全书

■北京 冰河、鬼畜

"天下大势，分久必合，合久必分"，这是中国古典名著《三国演义》的开篇语。当三国乱世的传奇被光荣公司引入游戏的平台，分分合合的故事就在玩家手下一遍又一遍上演。2004年，它上演到了第10代。在网络游戏盛行、单机游戏没落的现在，《三国志Ⅹ》的出现无疑有些悲哀，毫无疑问它是一款优秀的作品，但是优秀的作品需要有竞争者，而在单机游戏制作企业日益凋零的背景下，《三国志Ⅹ》的身影是那么的孤单。

从游戏制作的本身来看，9代强调的是战略调度和AI的优秀，那么10代可说是七八两代的完善版，并且在不影响文化背景的基础上吸收了《太阁立志传》的一些优点。游戏可圈可点之处很多，自由度也相当高，照例设定了完全不依照历史的虚拟模式。在增加了游戏可玩性的同时，也增加了攻略撰写的难度。因此我们将《三国志Ⅹ》的游戏指南分为两部分刊出，这次为初级玩家提供入门的上手帮助，在下期我们将与三国系列游戏的资深玩家一起作进一步的探讨。

精品 总评 8.4

制作	KOEI
发行	KOEI
载体	CD X 2
类型	战略
语言	日文
环境	Win98/Me/2000/XP

文化包容性：7.5　上手精通：9　画面：9　音效：8.5　创新：7.5　剧情：8.5

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 800Mhz
内存：128M
显卡：16M
硬盘：766MB

一、设施篇

1.基础设施

宫城：对所属自势力来说是进入政厅进行内政活动，对他势力来说是进行外交活动，在野武将进入则可向支配势力请求仕官，或者拜访该城的武将。

农地：自势力的农地可以进行“农业”，都市农业值上升。

市场：自势力的市场可以进行“商业”，都市商业值上升。如果主角为都市的统治者，则可进行兵粮的买卖。

工房：自势力的工房可以进行“技术”，都市技术值上升。

屯所：自势力的屯所可以进行“治安”，都市治安值上升。进入他势力屯所则可以进行“情报调查”、“间者潜入”对都市情报进行探察。

城壁：自势力的城壁可以进行“改修”，都市防御值上升。进入他势力城壁则可以进行“破坏”，成功则降低都市防御。

酒家：可在此领受“依赖事”（其实就是临时工），完成后有相应奖励。拥有特技“酒豪”的武将可在酒家执行“宴会”，增加与邀请武将的友好度。在敌方势力的酒家可以执行“二虎”、“流言”、“扇动”等计略。在野武将可以执行私兵的募集和训练。

兵舍：自势力的兵舍可以进行“新设”、“补充”、“训练”、“再编”、“强化”等。特殊兵种的“新设”与兵种的“强化”需要与特殊建筑配合。

自宅：是主角所在的都市设施。一般武将可执行下野指令成为在野武将。在野武将可执行发起、组建放浪军，或执行转居，进行据点转移。

2.高级设施

在都市规模升级之后就会有高级设施出现，设施的种类由都市的类型决定——分为放



牧、学术、交易、港湾、南蛮、通常6种类型。放牧都市在达到中型规模后会出现高级设施“骑兵训练所”；学术都市的高级设施为“太学”和“学问所”；交易都市的高级设施为“交易所”和“大商家”；港湾都市的高级设施为“造船所”，南蛮都市的高级设施为“藤甲制造所”和“象兵制造所”；通常都市的高级设施为“步兵训练所”和“弓兵训练所”。

观星亭：可进行“天灾予知”，预测来年的天灾，花费500金。占卜，对特定武将的寿命进行占卜，花费100金。

交易所：可进行“交易”指令，花费1000金，消耗20天。结果为“赚”，则回报1000金以上或得到一个宝物。“赔”则回500金以下。

大商家：可进行“购入”、“壳却”。进行宝物的购入或出售，大商家出售宝物的多少与城市的规模有关。

义舍：拥有义舍的都市在由地震引起的灾难中治安下降小，并且都市人口增长率高。

病院：伤病状态下可进行“治愈”，并且在疫病发生时减少士兵和人口的死亡率。

谷仓：在蝗灾发生时减少兵粮的消耗。

水防设施：减少台风、洪水发生时对农业和防御的下降数值。

政治学问所：可进行“政治锻炼”。政治经验满100则提升1点政治。在自势力的政治学问所中锻炼收费较低。

知力学问所：可进行“知力锻炼”。知力经验满100则提升1点知力。在自势力的知力学问所中锻炼收费较低。

武力学问所：可进行“武力锻炼”。武力经验满100则提升1点武力。在自势力的武力学问所中锻炼收费较低。

统率学问所：可进行“统率锻炼”。统率经验满100则提升1点统率。在自势力的统率学问所中锻炼收费较低。

太学：拥有太学的都市，在学问所中进行锻炼的效果上升。

技术开发所：是进行升级兵种、制造兵器和造高级船舶的前提条件，可升级兵种为：重步兵升级为近卫军，重骑兵升级为虎豹骑，弩兵升级为元戎弩兵，高级兵器可升级为木牛或木兽，高级船舶可升级为斗舰。

造船所：自势力的造船所可进行船只建造。只有以下7座城市可以建造：卢江、永安、上庸、江陵、建业、吴、柴桑。

兵器制造所：自势力都市可以进行兵器井阑、冲车、霹雳车的制造。

骑兵编制所：强化骑兵为高级兵种的必要设施。由骑兵强化为重骑兵。

步兵编制所：强化步兵为高级兵种的必要设施。由步兵强化为重步兵。

弓兵编制所：强化弓兵为高级兵种的必要设施。由弓兵强化为弩兵。

象兵编制所：拥有象兵编制所的都市可在兵舍中对象兵部队进行“新设”。

藤甲制造所：拥有藤甲制造所的都市可在兵舍中对藤甲兵部队进行“新设”。

突骑编制所：拥有突骑编制所的都市可在兵舍中对突骑部队进行“新设”。

南蛮兵编制所：拥有南蛮兵编制所的都市可在兵舍中对南蛮兵部队进行“新设”。

二、个人技能篇

1.武艺

是个人单挑中可以使用的技能，包括回复、气合、气炎、弹返、受返、三段、螺旋7项武艺，具体技能的使用方法将在战斗篇中详细说明。

2.指挥

是在统军战斗中可以使用的技能，包括突击、火矢、一齐、镇静、鼓舞、奇袭、隐密7种技能。

突击的习得条件是武将骑兵经验超过500，学会后武将可以在率领本队对敌方军团的肉搏战中使用，将敌方军团向后方击退（如果敌军后方无障碍物），并可能导致敌军混乱，以及引发敌军武将被动单挑（无需本方特别提出“一骑讨”的挑战）。



桃园结义。



揭竿而起。



英雄聚首。

火矢的习得条件是武将弓兵经验超过500，学会后，武将在率领本方远射部队（弓兵、弩兵、元戎弩兵、井阑）射击敌军时可以选择使用，耗费的行动力比通常射击要高2点，不过可能引起地面及建筑起火，对敌人部队造成二次杀伤，并破坏建筑（当天气为“雨”、“雪”、“雾”时不能使用）。

一齐的习得条件是步兵经验超过500，学会后，武将可以在有两支或两支以上本方部队围绕敌军单一部队时，指挥所有的部队对被包围的敌军同时进行攻击，可能引发敌军武将被动单挑。

镇静的习得条件是率军战斗超过5次，学会后，武将可以在本方部队陷入异常状态（混乱、裂帛、诱引等）时，用此技能解除本方部队的异常状态。

鼓舞的习得条件是率军战斗超过10次，学会后，武将可以在本方部队士气低落时，用此技能提高士气。

奇袭的习得条件是率军战斗胜利超过20次，学会后，武将可以在地理条件不可能的情况下（例如双方步兵部队被悬崖分隔），率领本队部分兵力对敌军展开突袭，可以引发敌军武将被动单挑。

隐密的习得条件是率军战斗胜利超过10次，学会后，武将可以在气候条件良好的情况下，用此技能率领本队潜伏前进，敌人无法在视野中看到本方部队的动向，或者使用“伏兵”技能给敌人造成突然杀伤。



三顾茅庐。



隆中对。



火烧曹军。



初尝胜果。

3.计略

是在统军战斗中可以使用的技能，包括同讨、足止、诱引、混乱、天文、地理、石阵7种技能。

同讨的习得条件是计略经验超过200，学会后，可以在敌方两支部队相邻时，对其施行，引发敌军自相残杀，非常实用。

足止的习得条件是计略经验超过300，学会后，可以对敌方部队施行，降低其行动力和延迟对方行动次序。游戏中敌军的行动力和行动次序是受武力和智力中最高的一项决定，使用“足止”和“裂帛”技能可有效延迟敌方大将行动，先发制人。

诱引的习得条件是计略经验超过400，学会后，可以对敌方部队施行，引诱敌军部队前进攻击己方，攻城战施行尤为有效，可引出敌军主将一举杀之。施行成功率主要受敌我双方武将智力影响。

混乱的习得条件是计略经验超过500，学会后，可以对敌方部队施行，导致敌方部队陷入混乱状态，停留在原地不会移动也不会进攻。

天文的习得条件是计略经验超过600、技术经验超过400，学会后，可以在战场上施行“天变”、“风变”，将天气状况转变为“晴、雨、雪、雾”等状态，或者转变风向，从而影响河流流向的变化，冲走敌人。在获得仙人称号后还可以使用“雷击”的法术直接攻击战场上5支部队，最大杀伤力7500，同时伴随混乱（有时也会劈到自己的部队，如果统率不高的话部队也会陷入混乱）。

地理的习得条件是计略经验超过600，谍报经验超过400，学会后，可以在战场上由高处对低处相邻的敌军部队施行“落石”技能杀伤对方，或者在平地要道实行“落穴（陷阱）”技能阻止对方前进并杀伤对方兵力。

石阵的习得条件是计略经验超过700，改修经验超过400，学会后，可以在大地图上可以修建要塞的地点修建“阵”，当敌军攻击本方“阵”时，会自动陷入混乱状态。

4.政略

是在日常内政处理中使用的技能，包括农业、商业、技术、改修、治安、征兵、训练7种技能。

农业的习得条件是农业经验超过200，未学会前在“农地”设施中选择“农业”只能进行10天，学会后可以选择最长50天的农业问题处理。

商业的习得条件是商业经验超过200，未学会前在“市场”设施中选择“商业”只能进行10天，学会后可以选择最长50天的商业问题处理。

技术的习得条件是技术经验超过200，未学会前在“工房”设施中选择“技术”只能进行10天，学会后可以选择最长50天的技术问题处理。

改修的习得条件是改修经验超过200，未学会前在“城壁”设施中选择“改修”只能进行10天，学会后可以选择最长50天的改修问题处理。

治安的习得条件是治安经验超过200，学会后在“屯所”设施中进行“治安”问题处理时效果上升。

征兵的习得条件是步兵、骑兵、弓兵经验均超过100，学会后在“兵舍”中施行“征兵”时，可以招募到经验值比较高的士兵。

训练的习得条件是步兵、骑兵、弓兵经验均超过200，学会后在“兵舍”中施行“训练”时效果上升。

5.交涉

是在个人论辩中可以使用的技能，包括威压、抗弁、反论、扬足、论破、挑拨、面骂等7种技能，具体使用方法将在舌辩篇中详细说明。

6.称号

是无法主动使用的被动技能，确切地说，是可以决定能否使用某些技能的条件。包括军师、名士、提督、间谍、酒豪、医者、仙人7种称号。

军师称号的获得条件是武将智力70以上、计略经验超过700，获得此称号后在战斗中可以使用“指挥”技能，远程遥控本方的部队，可以大大提高某支部队的机动力。

名士称号的获得条件是武将名声700以上，获得此称号后，在组建放浪军“旗扬”起事时，可以选择“说得”所在城市居民，和平建立政权。在进入敌对势力城市遭敌军卫兵阻拦时，可以选择“笼络”对方进行舌辩战斗，动口不动手，击败对方进入城市。此外，处于在野状态组建私兵时，拥有名士称号可以节省维持费用。

提督称号的获得条件是水军经验500以上，获得此称号后在水上战斗时可以给敌军更大伤害，并且舰船不会受水流影响而移动。

间谍称号的获得条件是谍报经验700以上，获得此称号后，针对敌方势力进行情报调查时可以隐密潜入，大幅度提高成功率。

酒豪称号的获得条件是酒盛经验200以上，获得此称号后，可以在酒馆中进行“宴会”活动，招待当时酒馆内所有的武将。参与宴会的武将好感度会大幅度提高。

医者称号的获得条件是农业、商业、治安经验各400以上，获得此称号后，可以在“医馆”中对生病的武将进行诊疗，治疗成功后可以大幅提高好感度和名声。在与生病武将“面会”时也可以进行诊疗。如果能从“大商家”中买到《青囊书》，则可以直接获得医者的称号，无需经验值。

仙人称号的获得条件是仙术经验500，获得此称号后，可以在进入敌方势力城市遭遇卫兵阻拦时，选择“幻惑”来骗过卫兵，直接进入城市。如果能从“大商家”中买到《太平要术》或《山海经》，则可以直接获得仙人称号，无需经验值。


儿女情长。


生离死别。


兵临城下。


英雄末路。

三、战斗篇

1.战斗装备

战斗之前先整编自己的队伍，如果可以，预先为自己的部队研究装备上冲车、井阑和霹雳车。装备上冲车的部队可以在战斗中使用冲车冲击城门，攻击效果取决于领军武将的武力或智力，一般每次冲击伤害值均在200以上，不过使用冲车时敌人部队出城进攻造成的损失会增加50%以上。冲车对建筑伤害高，对部队伤害低。井阑车就是箭楼车，可以远距离（平原距离5格以内）射击任何方向上的敌人，包括城门和城楼上的部队，如果领军武将拥有“火矢”技能，还可以使用火箭。对部队伤害高，对建筑伤害低。霹雳车就是投石机，可以在更远的距离（平原距离9格以内）用飞石轰击敌人部队和建筑，对部队和建筑伤害都高，并可以攻击到射程内障碍物后面的目标，不过射击精度需取决射击距离（4格范围以内很精准）以及领军武将的武力或智力，偏离方向可能会造成误伤。井阑和霹雳车的射击距离会受地形和地势的影响，在水面、山地、树丛中均无法使用，在高处（包括城楼上）使用射程和伤害力都会增加，但如果敌人冲到肉搏距离（1格）时也将无法进行攻击。以上3种武器在平原、寿春、江州、永昌、新野、桂阳、建安可以获得。此外在江州还可以研究出木牛和木兽，木牛是非常有用的运输工具，攻击较远城市或修建城塞时，一只木牛能额外携带15天的粮食。木兽具有极强的攻击力，而且是线性杀伤，不过防御力极差，遭受火攻时有额外伤害，适合在守城战或沼泽地使用。蒙冲和斗舰是水战时非常有力的兵器，即使不会水军技能的将领，装备了蒙冲和斗舰之后，受水流和风向的影响也会大大降低。装备了斗舰的部队还可以进行水上突击，大量杀伤敌人。领军出击的军士长可带领的部队由其当时的官阶决定，最低的九品官可以带2支队伍，上限20 000人，八品官可以带3支队伍，以此类推，直到君主最多可带10支队伍（君主本人最多带6支队伍，再由4名武将作为副将各带1支队伍出击）。

2.兵种说明

藤甲兵：防御最强的兵，守城必备兵种，怕火。火焰攻击会造成1000点的额外伤害，如果本回合不能逃出火焰范围，下回合还会追加500的伤害。同等条件下被弓箭伤害，死亡很少，受伤较多。配合会天文的武将使用，杀伤力非常不错。早期如果能招募到南蛮将领，有机会直接获得一支藤甲兵部队（招募城市：云南、建宁）。

南蛮兵：攻击力最强的步兵，攻城或山地野战的时候特别善于攀爬，水面作战攻击力会有20%左右的减弱，若领军将领有水军技能则不会衰减。骑兵对其伤害最大。早期如果能招募到南蛮将领，有机会直接获得一支南蛮兵部队（招募城市：武陵、建安、交趾）。

青州兵：曹操势力特有的战士，攻防水平比较平均，综合数据优于近卫军，也特别善于攀城。史实模式下曹操夺得濮阳之后，将俘获的黄巾军整编而成。其他势力如果想拥有只能打败曹操

获得。

突骑兵：拥有突骑编制所的城市可以招募的兵种，拥有弩兵的远射能力，同时拥有骑兵的移动力，不能登城。早期部分少数民族在野将领会拥有一支突骑兵放浪军。可以招募之（招募城市：北平、上党、武威）。

象兵：应该说是南蛮骑兵，防御很强，对步兵伤害最大，冲击城门时有类似冲车的效果，弓兵对其伤害最大，移动力一般。特点基本和蛮兵一样，如果看腻了骑兵，想看着大象打仗推荐招募（招募城市：永昌）。


单骑救主。


孔明授计。


船锁连环。


赤壁烈焰。

重步兵：战斗经验在300以上的步兵队伍在拥有步兵编制所的城市升级而成，增加攻防。

近卫军：战斗经验在500以上的重步兵队伍在拥有步兵编制所的城市升级而成，攻防再次提升。史实的模式下早期的洛阳会有2支近卫军部队，若能击破洛阳则有机会直接得到。

重骑兵：战斗经验在300以上的骑兵队伍在拥有骑兵编制所的城市升级而成，行进距离增加1格。

虎豹骑：战斗经验在500以上的重骑兵队伍在拥有骑兵编制所的城市升级而成，行进距离再增加1格。史实模式下在曹操起事之前在陈留若能招募到曹休、曹纯、夏侯兄弟，则可以直接得到虎豹骑部队。

弩兵：战斗经验300以上的弓兵在拥有弓兵编制所的城市升级而成，射程增加1格。

元戎弩兵：战斗经验在500以上，射程远，杀伤大，射程再增加1格，并有线性杀伤（对直线射击路线上所有敌人造成伤害），攻城时对躲藏在门楼下的敌人同样造成伤害。强力推荐兵种。

3.战斗兵法

①攻城战

战斗开始前，如果武将带领2支以上队伍出击，则需要先选择本队，本队可以发挥100%的武将能力（包括杀伤力、行动力），而支队则只能发挥武将能力的70%，并且支队不能进行单挑、计略、指挥等技能。此外还要考虑部队的结构，清一色的肉搏兵种或弓箭部队显然是不明智的，本游戏中部队相生相克的关系是骑兵克步兵、步兵克弓兵、弓兵克骑兵，合理的部队结构，才能发挥最大的效能。攻城战胜利的条件是攻破敌方最内层城门，或者擒获敌方守城队伍的主将。如果擒获主将，则不需要进行下一步的巷战，否则有可能在破城之后还需要进行巷战，擒获敌方主将或击毁对方宫殿建筑才能取得胜利。如果是守城方，则胜利条件为消灭全部敌人或敌军主帅带领的所有队伍（包括本队和支队），抑或坚持战斗超过30天。敌方城门前一般会有护城河，随地理条件的不同还会有山地地形、沼泽地形、树丛地形或河流地形。某些时候河上会有水坝，如果战斗中水坝被击破，则河流会改变地形，没有水军技能的部队可能会被冲出战场。若主将被冲出战场，而又没有支队的情况下，战斗即告结束，失去主将的一方失败。在南蛮地区的沼泽地形中，部分地带会有瘴气（紫色地区），部队从上面经过会受到毒伤，同时士气也会降低。而某些农业城市外有农田，将受伤的部队放在其中可以恢复伤兵。此外战斗中应注意右上角标明的各个地区的高度情况，位于高处可增加弓箭部队的射程和杀伤力，骑兵从高处向低处冲击时也有伤害加成。在行军之前需要先参考天气状况，天气对战斗有很大的影响，如果本方有会“天变”、“风变”法术的武将建议先将天气转变为对本方有利的状况。风向除了会影响火攻时火焰的蔓延，还会影响河流的走向，从而影响水上部队的行动。雨天和雪天会额外消耗部队的行动力，降低部队的行进距离，并且降低部队攀爬悬崖、城墙的成功率。雾天会掩蔽部队的行动，容易造成肉搏遭遇战，雾天也会降低远射部队的杀伤力。攻城中较常用的一个方法是将天气转变为雾之后，用弓箭部队探索前进路上敌人部队的位置，然后将攻城冲车移动到城门的位置攻击城门，往往可以较少的损失击破城门。守城时则应注意防备敌人攀城，如果有敌人爬上来，一定要立刻予以歼灭，否则对本方的防守部队威胁极大。在本方城门附近，最好布置一支高攻击力的部队，如南蛮兵、虎豹骑等，还要有智力比较高的武将，以防止敌人用“诱引”技能将防守部队吸引出去。需要指出的是在东吴地区的城市进行防守作战时，如果敌方没有善于水战的将领，那么在战斗中派奇兵拆掉水坝是很有效的防守办法，至少可以拖延敌人攻击城市的时日。

②巷战

当击破对方城门后，部队就进入了巷战阶段。在展开战斗之前，守城方有布置部队的时间，如果队伍中有会“地理”技能的将领，则可利用一个回合的行动力在城

内要道布置“落穴”（就是陷阱）以阻碍敌人将来的进攻。由于巷战的胜利条件是击毁对方保卫的宫殿，或者消灭对方所有部队，或者击溃对方主帅部队，因此可以根据敌我双方的情况采取不同战术。如果本方兵力和对方相差不多，将领的技能也差不多，就要步步为营，步兵或骑兵在前，弓箭手在后方，布置好阵型缓慢推进。如果本方有霹雳车、井阑车等高杀伤力兵器，则可以用近战兵种保护着向前推进，争取用“诱引”的技能将对方主帅引出来一举全歼，可以用最小的代价获得胜利。如果本方兵力占压倒优势，可以运用“指挥”技能操纵某一支肉搏部队快速突击敌人主帅。一般来说，不推荐采用全歼敌人兵力的方法，因为如果击溃敌人主帅的队伍获得胜利，敌人撤退后不会带走城中的队伍，这样就有可能获得一些本方无法获得的兵种——如南蛮兵、青州兵等。而如果击毁敌人宫殿，则获胜后城市的市政建设会受到很大损失，还需要花费本方将领的精力来恢复。当然，如果不在乎城市的建设，则可以将主要攻击目标集中在宫殿上。而作为防守方，由于没有了城墙的保护，如果已经到了巷战的地步，兵力一般不会占优势，想全歼敌人的部队一般很难，因此首要战术还是击溃敌人主帅的部队，将敌人的主帅吸引过来群殴吧，否则就得准备撤退了。君子报仇，十年不晚。

③野战

野战的胜利条件就是全歼敌人部队或击溃敌人主帅，因此与巷战的战术没有很大的区别。注意的要点是由于自然地貌远比城市地形复杂，如何利用地形往往成了取胜的关键。比较常用的一招是利用林木地带“伏兵”，可以有效阻断敌人进攻。同时辅以火攻、水淹，具体措施可以参考前面的说明，经常可以创造以少胜多的战例。

④单挑

单挑时武将的基本招数根据攻击对手部位的不同分为突、斩、扫3种，是为三段击，每种招数又分为侧重进攻和侧重防御，因此共有6个基本招式。即使武将不会任何特殊技能，也能通过这6招防身自卫。除出招外，武将还可以选择“防御”、“回避”和“逃走”。“防御”和常规招式不同，没有使用限制，每个回合都可以用，使用时不会出招，但敌人打击的伤害值减少；“回避”就是躲闪对手的攻击，使其无效。如果成功躲闪过敌人的攻击，敌人就会处于“自失”状态（就是眩晕），这个时候攻击敌人会造成完全的伤害。合理运用这一技能，可以巧妙地以弱胜强。不过“回避”与常规攻击一样，有使用次数的限制。也就是说不是每个回合都有机会“回避”。“逃走”有一定的成功率，如果失败则会眩晕而丧失出招机会，完全被对手攻击，而且逃走后名声会下降，因此不到万不得已不要逃。基本招数相互之间克制关系如下：

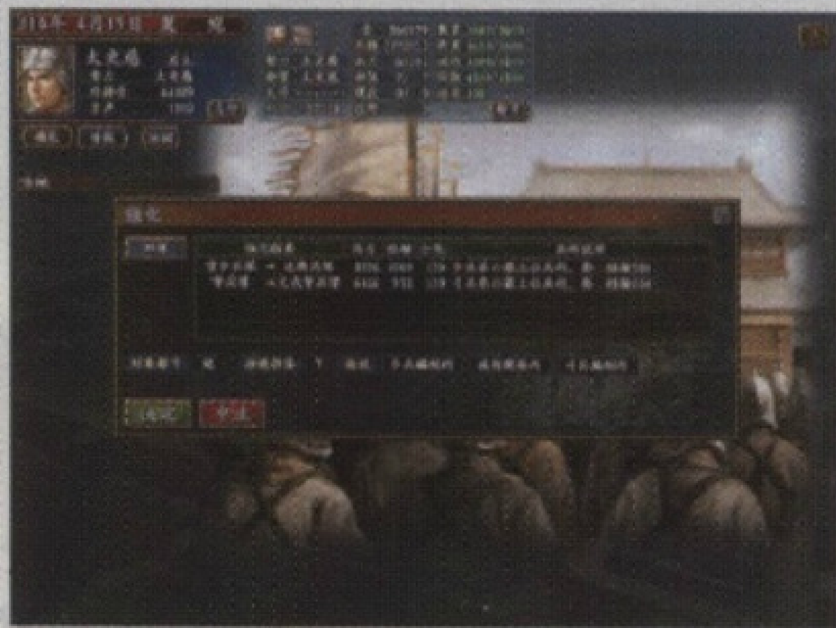
“突”系攻击系统：“刺突”克制“斩”系和“扫”系，威力小；“破突”克制“斩”系和“扫”系，威力中，消耗气力。

“斩”系攻击系统：“斩込”被“突”系克制，克制“扫”系，威力小；“斩击”被“突”系克制，克制“扫”系，威力中，消耗气力。

“扫”系攻击系统：“薙扫”克制“回避”，威力小；“胴扫”克制“回避”，威力中，消耗气力。

右侧的招数“破突”、“斩击”、“胴扫”为高级，左侧的招数“刺突”、“斩込”、“薙扫”为低级，高级与低级的区别就是以少许的气力消费换取多一些伤害威力，但是高、低级的分别也受“系统相克”所限。如果属同一系统相互攻击，则没有强弱之分，双方变成对待状态“冲突”，这时对阵武将中间会出现一个蓝色球体。“冲突”的不同，会表示着损害被“蓄积”起来。由“冲突”发生起，“蓄积”会不断增加。“冲突”解除时，某一方就会因“蓄积”的多少而受到伤害。“蓄积”起来的损害，可以被攻击指令追加，变为更大的损害。

单挑中武将的生命值和“气”值显示在屏幕的上方，取得胜利的条件就是将对手的生命值降为0。而“气”槽则会随着战斗的进行而不断增长，击中对手或被对手击中都会增长。而“气”值积蓄到一定程度，有了合适的招式组合，就可以选择用组合技“武技”击败敌人，“武技”里有“回复”系、“カウンター”（Counter）、“大攻击”、“速攻”4种系统。优先等级为：“回复”>“カウンター”>“大攻击”>“速攻”，若双方共同发动“武技”，等级低的会被取消。


战前准备。


雾中鏖战。


排兵布阵。


火借风势。

“回复”系：回复体力或气力。消费3个“回避”——“回复”，回复体力，学会条件是单挑5次；消费3个“斩込”——“气合”，回复气力，学会条件是单挑15次；消费3个“斩击”——“气炎”，回复自己气力，减少对方气力，学会条件是单挑30次。

“カウンター”系：使对手的攻击无效，并反击。消费3个“薙払”——“受返”，反击对手，学会条件是单挑


丰收喜悦。

连胜10次；消费3个“胴払”——“弹返”，反击对手，更会削减对手的气力。学会条件是单挑连胜30次。

“大攻击”系：给对手造成更大伤害。消费3个“刺突”——“三段突”，给对手造成大伤害，学会条件是单挑胜利10次；消费3个“破突”——“螺旋突”，给对手造成大伤害，更会削减对手的气力，学会条件是单挑胜利30次。

“速攻”系：与前3个系统不一样，不是组合同系命令，而是组合一纵列的指令，这两个组合技不用学。组合“刺突”、“斩込”、“薙扫”——“疾风”，给对手造成中度伤害；组合“破突”、“斩击”、“胴扫”——“神速”，给对手造成中度伤害，更会削减对手的气力。

“武技”也不是无敌的，只要能掌握好时机，也可以避开对方的绝招。例如“疾风击”的出招时间为第二指令，如果在第二指令处用上了“回避”，可使其无效并“自失”。武技回避方法为“回复”系第三指令处回避、“カウンター”和“大攻击”系第一指令处回避、“速攻”系第二指令处回避。武将修得的特技会影响你可使用的“武技”，并不是有气有指令就可用的。如果双方武力悬殊，就会出现“一刀斩”——二马一错镫，强者就将弱者斩于马下……

⑤战斗隐藏属性说明

两支部队交战时，决定相互伤害的主要属性为双方领军武将属性、兵种相克、部队级别和部队经验值。经验除可以影响部队的升级外，还直接影响士兵的伤害力。从部队级别来说，是近卫军>重步兵>步兵，虎豹骑>重骑兵>骑兵，元戎弩兵>弩兵>弓兵。不过经验1000未升级的步兵与经验值100的步兵交战，在武将属性基本相同的情况下，高经验值的步兵损失大约为对方的2/3，而且伤兵居多，战后很容易恢复。其他兵种也差不多，因此培养老兵是初期战斗中需要注意的重点，不要轻视小兵的人命。士气对于战斗的影响主要体现在部队状态、行动顺序和行动能力3个方面。士气过低，首先是容易被对方施加各种计谋，例如“混乱”、“诱引”之类，遭受突击也很容易自动混乱。行动顺序在游戏左上角可以看到显示，当部队士气低时，就会排在士气高的部队的后面。有时甚至一天内都轮不到行动。因此即使游戏的战斗采取回合制方式，也不是每个回合都能行动一次。举例来说：士气100的部队主将统率只有达到200，才能在30天战斗中保证每回合都行动一次。统率每少10点，就会有一天不能行动。游戏中普通武将的统率最大在110左右，那么士气100的部队在30天中有9天不能行动。这时如果将士气提到200，就可以保证在30回合中基本上每回合都行动。因此如果可能，每个回合都“鼓舞”一下，保证部队士气高涨，还可以增加计略的经验值。

⑥战役

当本方势力达到一定规模后，就可以发动战役，不再就一城一池进行争夺，而是进行一个州的争夺。此时不出现详细交战画面，因此天气、地形、布阵等手段无法控制，而是拼兵力和粮草。在发动战役之前最好摸清敌人实力，由于战役会攻击一个州范围内所有的城池，包括盟友的在内，因此事先需要仔细思考一下敌我双方的实力，开战后盟友也会翻脸，还会从别的州派来援兵，使得双方实力出现始料未及的变化。从画面上看像是下国际象棋。战术上没有十分值得注意的要点，唯一需要注意的是时刻观察部队的粮草，如果粮草不多了，就在本方的任意城市休息一天，可以补给粮草并恢复士气。在战役中，对于部队人员的编制可能会发生一些意想不到的效果，主要体现在同一军团内武将关系上。例如父子组合、兄弟组合、义兄弟组合、密友组合等，如果将刘关张三兄弟编在一个军团内，就会经常发生爆发性的杀伤效果，关羽与张辽、马超与马岱、周瑜与孙策也会出现类似情况。一般来说人数越多越容易出现爆发，例如蜀国五虎上将的组合。大概这就是所谓的“打仗亲兄弟，上阵父子兵”。

四、舌辩篇

在《三国Ｘ》中引入了一种新的战斗系统——舌战。我们可以把它理解为文官间的单挑。舌战的发生不仅限于战场，在任务中、旅行中、劝说好汉入伙等方面都会用到，当你有了“名士”这一头衔后，更是可以在一些必须武力决胜的场合改为舌战，试想一个拦路截财的蟊贼被逼和你抗辩决胜，岂不快哉！

舌战开始时，双方出现在一座桥的两端，每人有一些技巧珠，灵活利用其组合在右方的九宫格上“下棋”，每胜一步，对方就被逼退一步，直到一方退无可退，坠下桥头，你便获得了舌战的胜利。每个角色出场时候至少有4颗珠，智力每超过60点，就多1颗，上限为9。这些珠随机出现，分为4种：会出现在九宫格上的攻击珠，不会出现在九宫格上的攻击珠，会出现在九宫格上的辅助珠和不会出现在九宫格上的辅助珠。

普通攻击珠有道理、情义、利害3种，上面各有1至9的号码，当九宫格上标志为“大”时，数字大者为胜，标志为“小”时，小者为胜。双方同时使用普通攻击珠后，失败者会后退，然后珠子按照数字位置出现在九宫格上，直到被相同数字的其他珠替换掉。两个完全相同的珠相对，将不会出现在九宫格中。特别需要注意的是，当3颗同样类型的珠排成一条线，比如利害1、利害4、利害7同时出现，那么完成这条线的人可给对手以巨大打击。同时，当3颗不同类型的珠排成一条线，那么完成这条线的人自己将受到巨大打击。如果同时完成一条相同类型的线和一条不同类型的线，则没有效果。无论怎样排成一条线，都将导致九宫格的“大”、“小”产生互换。不会在九宫格上留下的攻击珠有“扬足”、“挑拨”、“论破”和“面骂”4种，威力递增，扬足是普通攻击，挑拨可以封住对手两回合，论破是直接击破对方攻击并造成打击，而面骂则是“扬足”和“挑拨”的结合，不但直接对敌方进行威力巨大的攻击，还能封住对手的行动2回合。不会留在九宫格中使用的辅助珠有“惑乱”、“再考”、“抗论”和“反论”，惑乱可以打乱九宫格中的珠子排列，在对方将排成线时使用，可以打乱其战略。再考则是改变自己手中的珠子。抗论可以让对方的非普通攻击珠无效，不必主动使用。反论则可将对方的非普通攻击折返，也不需主动使用。会留在九宫格中的辅助珠有“集中”和“威压”。集中在九宫中时，可以让下一次攻击胜利时伤害大幅加大，并可以抵消对方

表1：酒馆任务

类别	任务名称	时限	任务回报
仙术	木的实的采取	90日	金300，名声+4，仙术经验30
	药草的采取	120日	金500，名声上升4，仙术经验30
	灵山的巡（注1）	180日	金500，名声+8，仙术经验60，所有能力加1
步兵	岩石的推落	30日	武力升，金100，名声+4，步兵经验10
	货物的运	90日	金300，名声+4，步兵经验25
骑兵	骑马的教	30日	统率升，金100，名声+4，骑兵经验10
	暴马	30日	统率升，金100，名声+4，骑兵经验10
	白马的捕俘	90日	金300，名声+4，骑兵经验25
	名马的捕俘	90日	金300，名声+4，骑兵经验25
弓兵	弓术的教	30日	统率升，金100，名声+4，弓兵经验10
	鹿狩	90日	金300，名声+4，弓兵经验25
水军	江贼退治（单挑）	90日	手戟，名声+8，水军经验30
	座礁船的救出	90日	金300，名声+4，水军经验30
酒盛	大酒大会	30日	魅力升，金100，名声+4，酒盛经验20
	高级酒的仕入	90日	金300，名声+4，酒盛经验40
其他	来访者一骑	30日	金100
	一骑的胜利	90日	金500，名声+8
	一骑地域最强	120日	金2000，名声+15
	一骑的10连胜	无期限	三略，名声+30
	来访者舌战	30日	金100
	舌战的胜利	90日	金500，名声+8
	舌战地域最强	120日	金2000，名声+15
	舌战的10连胜	无期限	易经，名声+30
	智力修行	无期限	礼记，名声+8
	统率修行	无期限	尉缭子，名声+8
	武力修行	无期限	凤嘴刀，名声+8
	政治修行	无期限	周书阴符，名声+8
	祭祀的参加	30日	魅力升，金200，名声+4
	结婚的立会人	30日	魅力升，金200，名声+4
	敌讨的手传	无期限	墨子，名声+15，弓兵、骑兵、步兵经验全60
	名产的巡（注2）	无期限	吴越春秋，名声+15，政治+1
	七名所巡视（注3）	无限期	金2000，名声+15，魅力+1
	七王都巡视（注4）	无限期	吴子，名声+15，统率+1

的再论与反论。威压在九宫中时，可以在每回合自动对敌方形成一定攻击效果。此二者甚是好用，若有当及早使用。面骂之外的技巧都可向蔡文姬习得。惟有面骂需向弥衡或左慈学习，要与之饮酒才能获得信赖。

五、任务篇

如果玩家选择在野出身，初期没有经济来源的时候，从酒馆里接任务挣钱就成了唯一的选择。而到了后期，某些特殊经验如仙术、水军等经验的增长也让玩家摸不着头脑，如何快速增加经验呢？也需要靠接酒馆任务。因此特将部分特殊酒馆任务列举如表1。

注：1.五座灵山：恒山、嵩山、泰山、华山、衡山。

2.各地名产：鱼：襄平、北海、江夏、会稽；果物：蓟、河内、武威、永昌、桂阳；陶瓷器：南皮、西平、柴桑、交趾；油：晋阳、江陵、零陵；麦：上党、长安、永安、襄阳；茶：下邳、庐江、武都、建宁、宛、长沙、建业；棉花：小沛、天水、新野；绢织物：许昌、成都、上庸、南海；米：寿春、梓潼、吴。

3.七名所：江陵的玉泉寺、蓟的桃园、小沛的孔子庙、吴的甘露寺、江夏的黄鹤楼、洛阳的白马寺、长安的始皇帝陵墓。

4.七王都：燕的蓟、韩的许昌、魏的陈留、齐的平原、楚的江陵、赵的邺、秦的长安。



暗夜偷袭。



狼狈逃命。

六、NPC篇

NPC是本游戏中很容易被忽视，却又至关重要的角色。说很容易被忽视是因为即使整个游戏历程不与之发生接触，也可以顺利完成游戏，说他至关重要是因为如果与这些闲云野鹤的散人们搞好关系，就能得知许多重要的信息，并能在具备学习资格的条件下学会许多厉害的技能，下面就将NPC在游戏中发挥的部分作用作一简要说明。

蔡琰（文姬）：名士蔡邕的女儿，《胡笳十八拍》的作者，游戏中唯一的美女NPC角色，可惜至今未能找到与之零距离接触的机会。喜欢的东西是乐器和香囊。关系亲密之后会送给宝物“琴”，并可以向她学习除“面骂”之外所有的舌战技能，以及所有内政技能。出没于南皮、平原一带，后期集中出现在许昌周边。

管辂：著名相士。喜欢大孟鼎、父已角、四零文镜等古玩，关系亲密之后会送给宝物“周易”，可向其学习所有战斗指挥技能。并可为寿限快到的武将延长寿命。出没于成都一带。

黄承彦：诸葛亮的岳父，喜欢诗书，关系亲密后可向其学习所有计略技能和单挑技能（很吃惊吧，文武双全的隐者）。出没于新野周边地区。

华佗：名医，不喜欢喝酒，关系亲密后会送给宝物“青囊书”。云游各处。

祢衡：著名狂士，裸奔行为艺术的创始人，喜欢喝酒，可向其学舌战最高技能“面骂”，一般出没在河北地区。

左慈：仙人，没有特殊爱好，可向其习得称号“医者”，关系亲密后会送给“遁甲天书”。出没在建业一带。

司马徽：号水镜先生，诸葛亮、徐庶等人的老师，和他谈话会获得其众多弟子的所在地，是邀请卧龙出山的关键人物。出没在襄阳周边。

许子将：著名相士，送给曹操“倚天”和“青虹”宝剑的人，并评价曹操“治世之能臣，乱世之奸雄”，可以向其学得称号“名士”。混迹于汝南周围地区。

乔玄：又称乔国老，江东名士，周瑜和孙策的岳父。喜欢喝酒、谈话和古玩，可以向其习得称号“名士”。出没于建业一带。

七、历史事件篇

在本游戏中，只要在史实模式下满足一定条件，就可以触发历史事件的动画，亲身经历三国的经典故事。带有动画的历史事件共有以下22项：

1.桃园三结义：选择剧本一的刘、关、张任意一人，开始游戏就是这个事件。

2.曹操献刀：选择剧本二的曹操，当董卓废帝事件发生后，与王允谈话，如果亲密度为信赖，则王允就请曹操刺杀董卓，此时前往政厅即可触发剧情。如果选择董卓或吕布，则亦在废帝事件后两个月左右在政厅发生。

3.连环计：选择吕布，从丁原属下开始，丁原会向董卓宣战，这之后李肃会献赤兔并诱惑吕布，同意后杀掉丁原。看过曹操献刀之后不久，反董联盟成立，虎牢关关羽温酒斩华雄，然后三英战吕布（事实上只有张飞）。董卓火烧洛阳，随军撤往长安。192年时与王允同在长安，王允会献上貂禅，之后去宫城会引发凤仪亭事件，回家后王允会来挑拨，之后再去宫城，就可以当街杀董卓了。

4.辕门射戟：194年的吕布或刘关张都可发生此剧情。吕布需在徐州，刘备在下邳，且小沛驻军要在30 000以下。

5.宛城折典韦：194年在曹操手下任职即可，当然典韦本人除外。

6.白门楼：扮演吕布，辕门射戟之后，回到徐州发生张飞盗马事件，去袭刘备，大耳贼就去投曹操，之后就会和曹操开战，失败就发生白门楼事件。选择刘备或曹操方，张飞盗马事件之后，合兵攻打下邳即可。

7.江东二乔：选孙策或周瑜，在194～195年间占领扬州，然后搬家（孙策迁主城，周瑜异动）到柴桑即可。

8.千里走单骑：194年扮演关羽，待机即可。

9.三顾茅庐：选择诸葛，不要主动出山……直到207年徐庶来说话。第二年刘备就会来，选择刘备的话，听徐庶的话3次就可请出诸葛亮。

10.长坂坡：207年选择赵云待机即可。

11.联军抗曹：207年选择赤壁大战的主角们就可以。

12.苦肉计：同上。

13.火烧赤壁：同上。

14.五虎上将：217年，五虎将待机即可。

15.庞德出阵：倒数第2个剧本选择曹军人物，提示张飞进攻时去许昌一趟，引发汉中剧情，提示关羽进攻时去许昌就可发生。

16.走麦城：倒数第2个剧本选择吴国相关武将待机。五虎上将事件后会有曹操使者来访，商议共讨关羽。之后吕蒙白衣渡江，关羽走麦城。

17.曹丕称帝：使用曹家人，曹操在洛阳造宫殿，之后重病，曹丕至洛阳继位，逼迫曹植作七步诗，并改国号为魏，正式称帝。

18.八阵图：选择蜀国吴国相关角色，曹丕称帝之后，刘备随之称帝。张飞死后，吴国人去江陵，蜀国人出兵，即可引发火烧连营及八阵图事件。

19.出师表：选最后一个剧本的刘禅或诸葛亮，开始后不久即可上出师表。

20.挥泪斩马谡：诸葛亮228年占领天水并得到姜维，6月发生马谡自荐守街亭事件，之后街亭失守，挥泪斩之。

21.五丈原：蜀国228年后不要主动进攻，司马懿进攻，失败就会引发这一情节。

22.三国归晋：最后一个剧本，晋统一即可。

八、宝物篇

赤兔马：名马30。战场上撤退不会被擒获，大地图移动速度上升。董卓、吕布、曹操、关羽拥有，袭击胜利后获得。

的卢：名马25。战场上撤退不会被擒获，大地图移动速度上升。刘备、刘禅拥有，袭击胜利后获得。

爪黄飞电：名马20。战场上撤退不会被擒获，大地图移动速度上升。曹操、曹丕拥


出师。


突袭。

有，袭击胜利后获得。

绝影：名马20。战场上撤退不会被擒获，大地图移动速度上升。曹操拥有，袭击胜利后获得。

大宛马：名马15。战场上撤退不会被擒获，大地图移动速度上升。在长安交易获得。

果下马：名马15。战场上撤退不会被擒获，大地图移动速度上升。在邺城交易获得。

白马：名马15。战场上撤退不会被擒获，大地图移动速度上升。在邺城交易获得。

凉州马：名马15。战场上撤退不会被擒获，大地图移动速度上升。在长安交易获得。

四轮车：名马20。战场上撤退不会被擒获，大地图移动速度上升。诸葛亮拥有，袭击获胜可以获得。

斩蛇之剑：剑30，武力10。在濮阳交易获得。

七星宝刀：剑25，武力7。王允、曹操、董卓拥有，袭击胜利后获得，或者在拥有者死后于邺城购买。

倚天之剑：剑20，武力5。曹操拥有，袭击胜利后获得。

青釭之剑：剑20，武力3。曹操、夏侯恩、赵云拥有，袭击胜利后获得。

雌雄双股剑：剑20，武力3。刘备、刘禅拥有，袭击胜利后获得。

古锭刀：刀15，武力3。孙坚、孙策、孙权拥有，袭击胜利后获得。

神刀：刀15，武力2。在成都大商家购买，需要城市规模大型。

百辟刀：刀15，武力2。在邺城大商家购买，需要城市规模大型。

吴钩：刀5，武力1。在南海交易获得。

锯齿刀：刀5，武力1。在成都大商家购买，需要城市规模大型。

环首刀：刀5，武力1。完成任务“山贼退治”后获得。

青龙偃月刀：大刀20，武力5。关羽、关兴拥有，袭击胜利后获得。

三尖刀：大刀15，武力3。在长沙大商家购买，需要城市规模大型。

凤嘴刀：大刀10，武力2。完成任务“武力修行”后获得。

眉尖刀：大刀5，武力1。在长安大商家购买，需要城市规模大型。

大杆刀：大刀5，武力1。在长安大商家购买，需要城市规模中型。

大刀：大刀5，武力1。在濮阳大商家购买，需要城市规模中型。

蛇矛：矛20，武力5。张飞、张苞拥有，袭击胜利后获得。

铁脊蛇矛：矛15，武力3。程普拥有，袭击胜利后获得。其死后在长沙大商家购买，需要城市规模大型。

金马槊：矛10，武力2。在成都交易获得。

枣木槊：矛5，武力1。完成任务“盗贼团退治”后获得，需要单挑胜利。

三丈矛：矛5，武力1。在邺城交易获得。

方天画戟：戟25，武力8。吕布拥有，袭击胜利后获得。或拥有者死后在濮阳大商家购买，需要城市规模大型。

双铁戟：戟10，武力2。典韦拥有，袭击胜利后获得。


得胜。


劳军。



大将练兵。



接见使臣。

大斧：斧10、武力2。徐晃拥有，袭击胜利后获得。

铁鞭：鞭10，武力2。黄盖拥有，袭击胜利后获得。

铁蒺藜骨朵：打击15，武力2。沙摩柯拥有，袭击胜利后获得。

铁锁：打击10，武力2。甘宁拥有，袭击胜利后获得。

流星锤：打击10，武力2。王双拥有，袭击胜利后获得。

铁瓜锤：打击5，武力1。完成任务"流贼退治"后获得，需要单挑胜利。

铜锤：打击5，武力1。在长沙大商家购买，需要城市规模大型。

梅花袖箭：暗器15，武力2。在成都交易获得。

袖箭：暗器10，武力1。在成都大商家购买，需要城市规模大型。

飞刀：暗器5，武力1。祝融拥有，袭击胜利后获得。

短戟：暗器5，武力1。在长沙大商家购买，需要城市规模中型。

手戟：暗器5，武力1。完成任务"江贼退治"后获得。

养由基之弓：弓15，武力3。在河内交易获得。

李广之弓：弓15，武力3。在长安交易获得。

东胡飞弓：弓10，武力1。在濮阳交易获得。

貊弓：弓10，武力1。在濮阳交易获得。

檀弓：弓10，武力1。在邺城交易获得。

孙子兵法：兵书30，统率10。在长沙大商家购买，需要城市规模巨型。

六韬：兵书25，统率7。在成都大商家购买，需要城市规模巨型。

三略：兵书25，统率7。完成任务"一骑讨十连胜"，找武力比自己高的武将单挑十连胜。

司马法：兵书20，统率5。在邺城大商家购买，需要城市规模大型。

吴子：兵书20，统率5。完成任务"七国巡游"后获得。

孙膑兵法：兵书15，统率3。在濮阳大商家购买，需要城市规模中型。

尉缭子：兵书15，统率3。完成任务"统率修行"后获得。

墨子：兵书10，统率2。完成任务"仇讨"后获得，需要单挑胜利。

魏公子兵法：兵书10，统率2。完成任务"南蛮海盗退治"获得，需要单挑胜利。

孟德新书：兵书10，统率2。曹操拥有，袭击获胜可以获得。

兵法二十四篇：兵书10，统率2。诸葛亮、姜维拥有，袭击获胜可以获得。

韩非子：政书30，政治10。在濮阳大商家购买，需要城市规模巨型。

管子：政书25，政治7。在成都大商家购买，需要城市规模大型。

商君书：政书25，政治7。在长安大商家购买，需要城市规模大型。

晏子春秋：政书15，政治5。在邺城大商家购买，需要城市规模大型。

周书阴符：政书15，政治2。完成任务"七名所巡游"后获得。

四月民令：政书10，政治2。在长沙大商家购买，需要城市规模中型。

春秋左氏传：史书20，政治5。在长沙大商家购买，需要城市规模大型。

史记：史书20，政治5。在成都大商家购买，需要城市规模大型。

汉书：史书15，政治3。在长安大商家购买，需要城市规模大型。

战国策：史书10，政治3。在邺城大商家购买，需要城市规模大型。

吕氏春秋：史书10，政治2。在濮阳大商家购买，需要城市规模中型。

吴越春秋：史书5，政治2。完成任务"名产寻找"后获得。

列女传：史书5，政治1。完成任务"锻冶屋的搜索"后获得，需舌战获胜。

淮南子：史书5，政治1。在长沙大商家购买，需要城市规模中型。

老子：经书30，知力10。在长安大商家购买，需要城市规模巨型。

庄子：经书20，知力5。在濮阳大商家购买，需要城市规模大型。

论语：经书20，知力5。在邺城大商家购买，需要城市规模大型。

诗经：经书20，知力5。在成都大商家购买，需要城市规模大型。

书经：经书10，知力3。完成任务"草药摘取"后获得。

易经：经书10，知力3。完成任务"舌战十连胜"后获得，找智力比自己高的武将舌战十连胜。

礼记：经书10，知力3。完成任务"智力修行"后获得。

论语集解：论文15，知力2。何晏拥有，袭击获胜可以获得。

典论：论文15，知力2。曹丕拥有，袭击获胜可以获得。

博奕论：论文10，知力2。韦昭拥有，袭击获胜可以获得。

时要论：论文10，知力2。王基拥有，袭击获胜可以获得。

治论：论文10，知力2。王昶拥有，袭击获胜可以获得。

弁道论：论文5，知力1。曹植拥有，袭击获胜可以获得。

乾象历注：论文5，知力1。阚泽拥有，袭击获胜可以获得。

孝经传：论文5，知力1。严畯拥有，袭击获胜可以获得。

仇国论：论文5，知力1。谯周拥有，袭击获胜可以获得。

盐铁论：论文5，知力1。完成任务"宝物搜索"后获得。

青囊书：医书30。医者，与华佗关系亲密后赠送，或其死后在长沙购买，需要城市规模大型。

太平清领道：医书30。医者，或由于吉赠送。

伤寒杂病论：医书30。医者，在河内交易得到。

遁甲天书：奇书30，统率1。仙人，与左慈关系亲密后赠送。

太平要术之书：奇书30，统率。仙人张角拥有，或在长安及邺城大商家购买，需要城市规模巨型。


互探虚实。


一刀制敌。


成王败寇。


恼羞成怒。


不堪一击。

山海经：奇书25，统率1。仙人，在长沙大商家购买，需要城市规模巨型。

西蜀地形图：地图20，统率1。地理，刘备入蜀前张松拥有，在成都大商家购买，需要城市规模大型。

平蛮指掌图：地图20，统率1。地理，吕凯拥有，在成都大商家购买，需要城市规模大型。

衽露：装饰15。在长安交易获得。

金耳坠：装饰15。在河内交易获得。

耳坠：装饰5。在长安大商家购买，需要城市规模大型。

玛瑙：装饰25。在河内交易获得。

翡翠：装饰25。在成都交易获得。

真珠：装饰25。在南海交易获得。

罗绮香囊：装饰10。在濮阳大商家购买，需要城市规模巨型。

香囊：装饰5。在邺城大商家购买，需要城市规模巨型。

黄玉：装饰20。在河内交易获得。

碧玉：装饰20。在南海交易获得。

青玉：装饰20。在南海交易获得。

红玉：装饰20。在成都交易获得。

仪狄酒：酒25，酒盏可能。在邺城大商家购买，需要城市规模巨型。

杜康酒：酒25，酒盏可能。在濮阳大商家购买，需要城市规模巨型。

保宁压酒：酒15，酒盏可能。张飞、张苞拥有。

泛齐：酒20，酒盏可能。在长安大商家购买，需要城市规模大型。

醴齐：酒20，酒盏可能。在长沙大商家购买，需要城市规模大型。

沈齐：酒20，酒盏可能。在成都大商家购买，需要城市规模大型。

事酒：酒15，酒盏可能。在濮阳大商家购买，需要城市规模中型。

昔酒：酒15，酒盏可能。在长沙大商家购买，需要城市规模大型。

清酒：酒15，酒盏可能。在邺城大商家购买，需要城市规模大型。

黄酒：酒5，酒盏可能。在长沙大商家购买，需要城市规模中型。

老酒：酒5，酒盏可能。在长沙大商家购买，需要城市规模中型。

药酒：酒10，酒盏可能。在成都大商家购买，需要城市规模大型。

人参酒：酒10，酒盏可能。在濮阳交易获得。

果酒：酒15，酒盏可能。在成都大商家购买，需要城市规模大型。

葡萄酒：酒10，酒盏可能。在长安交易获得。

酪酒：酒20，酒盏可能。在邺城交易获得。

醴酒：酒15，酒盏可能。在邺城大商家购买，需要城市规模大型。




天下一统。


太平盛世。

恬酒：酒10，酒盛可能。在长沙大商家购买，需要城市规模大型。
进清：酒10，酒盛可能。在濮阳大商家购买，需要城市规模中型。
醇酒：酒5，酒盛可能。在濮阳大商家购买，需要城市规模中型。
麻沸散：药30，寿命延长15年。在长安大商家购买，需要城市规模巨型。
漆叶青粘散：药25，寿命延长10年。在长安大商家购买，需要城市规模巨型。
亭历犬血散：药25，寿命延长10年。在濮阳大商家购买，需要城市规模巨型。
五石散：药20，寿命延长5年。在邺城大商家购买，需要城市规模大型。
武侯行军散：药20，寿命延长5年。在成都大商家购买，需要城市规模大型。
屠苏延命散：药20，寿命延长5年。在邺城大商家购买，需要城市规模大型。
和氏之璧：宝物30。在长安大商家购买，需要城市规模巨型。
白玉环：宝物20。在河内交易所获得。
玉龙纹璧：宝物20。在长沙大商家购买，需要城市规模大型。
玉璧：宝物15。在成都大商家购买，需要城市规模大型。
龙之方壶：宝物10。在长安大商家购买，需要城市规模大型。
金象嵌之壶：宝物10。在长沙大商家购买，需要城市规模中型。
大克鼎：宝物15。在邺城大商家购买，需要城市规模大型。
毛公鼎：宝物15。在长沙大商家购买，需要城市规模中型。
大盂鼎：宝物15。在濮阳大商家购买，需要城市规模大型。
饕餮纹鼎：宝物10。在长安大商家购买，需要城市规模大型。
漆金之鼎：宝物5。在成都大商家购买，需要城市规模大型。
铄金博山炉：宝物20。在邺城大商家购买，需要城市规模大型。
加彩博山炉：宝物15。在长安大商家购买，需要城市规模大型。
青铜博山炉：宝物5。在濮阳大商家购买，需要城市规模中型。
父己角：宝物15。在濮阳大商家购买，需要城市规模中型。
祖乙尊：宝物10。在长沙大商家购买，需要城市规模中型。
服方尊：宝物10。在长安大商家购买，需要城市规模大型。
羊尊：宝物5。在成都大商家购买，需要城市规模大型。
酒盂：宝物5。在邺城大商家购买，需要城市规模大型。
吕氏镜：宝物15。在长安大商家购买，需要城市规模大型。
长生镜：宝物15。在成都大商家购买，需要城市规模大型。
四灵文镜：宝物15。在濮阳大商家购买，需要城市规模中型。
羽人兽文镜：宝物10。在邺城大商家购买，需要城市规模大型。
龙子镜：宝物10。在长沙大商家购买，需要城市规模中型。
智君子鉴：宝物15。在邺城大商家购买，需要城市规模大型。
兽带纹鉴：宝物10。在长安大商家购买，需要城市规模大型。
太玄生符：宝物25。在成都大商家购买，需要城市规模巨型。
老军入山符：宝物15。在长沙大商家购买，需要城市规模中型。
五岳真形图：宝物15。在濮阳大商家购买，需要城市规模中型。
三皇内文：宝物15。在长沙大商家购买，需要城市规模中型。
鬼带符：宝物20。在濮阳大商家购买，需要城市规模大型。
浮屠经：宝物25。在南海交易获得。
灵宝经：宝物20。在长安大商家购买，需要城市规模大型。
九鼎神丹经：宝物20。在邺城大商家购买，需要城市规模大型。
黄帝四经：宝物20。在成都大商家购买，需要城市规模大型。
琴：宝物10。与蔡琰关系亲密后赠送。
瑟：宝物10。在邺城大商家购买，需要城市规模大型。
筑：宝物10。在长沙大商家购买，需要城市规模中型。
士父钟：宝物10。在濮阳大商家购买，需要城市规模中型。
编钟：宝物5。在长安大商家购买，需要城市规模大型。
貂裘：宝物10。在南海交易获得。
狐裘：宝物10。在成都交易获得。
羊裘：宝物10。在长安交易获得。
白羽扇：宝物20。诸葛亮、姜维拥有。
羽扇：宝物5。在濮阳交易获得。
朝鲜人参：宝物20。在濮阳交易获得。
酪乳：宝物10。在邺城交易获得。
茶：宝物15。在成都大商家购买，需要城市规模大型。
象鞭：宝物15。在成都交易获得。
毛毡：宝物15。在濮阳交易获得。
神兽之砚：宝物5。在邺城大商家购买，需要城市规模大型。
长信宫灯：宝物5。在濮阳大商家购买，需要城市规模大型。
牛灯：宝物5。在长安大商家购买，需要城市规模大型。
青釉谷仓罐：宝物5。在长沙大商家购买，需要城市规模中型。
铜马车：宝物10。在长安大商家购买，需要城市规模大型。
铜马：宝物10。在长安大商家购买，需要城市规模大型。
漆：宝物5。在成都大商家购买，需要城市规模大型。
算盘：宝物5。在成都大商家购买，需要城市规模大型。
陶器：宝物5。在长沙大商家购买，需要城市规模中型。
玉玺：宝物50，魅力100，名声+50。孙坚、孙策、袁术、曹操、曹丕、曹睿拥有，玩家获得皇帝称号即可获得。
九锡：宝物40，名声+30。玩家得到"王"爵位即可获得。曹操、曹丕、曹睿拥有。
铜雀：宝物40，名声+20。修建铜雀台后获得。曹操、曹丕、曹睿拥有。
注：全部宝物，除玉玺、九锡和铜雀外，均可以在行走于大地图上时随机检到。

中国台湾省网络游戏排行榜	
(2004年07月中旬)	
1.	魔力宝贝 v3.0
2.	童话——天方夜谭
3.	O2 劲乐团
4.	N-age 3.0 版——极速快感
5.	天堂 II——浑沌的年代
6.	星空之门 Online
7.	仙境传说——樱之花嫁
8.	精灵 II
9.	石器时代 7.5 版——精灵的召唤
10.	天堂 II 序章——魔法之塔试炼重生
资料来源：游戏资讯站巴哈姆特	

韩国网络游戏排行榜	
1.	天堂 II
2.	Fantasy LIFE
3.	冒险岛 Online
4.	天堂
5.	天翼之链
6.	君主（暂名）
7.	Pangya
8.	Do Online
9.	奇迹
10.	精灵
资料来源：韩国 rankey 网站	

云网销售风云榜	
(2004年07月中旬)	
1.	网易一卡通（大话/梦幻）
2.	仙境传说（RO）网络游戏卡
3.	网星（魔力/轩辕剑）
4.	盛大网络游戏卡
5.	A3 在线储值
6.	剑侠情缘游戏充值
7.	奇迹（MU）网络游戏卡
8.	华义 WGS 游戏卡（石器）
9.	命运之兵临城下游戏卡
10.	骑士 Online 游戏充值
资料来源：游卡销售云网	

《大航海时代 Online》宣布延期



由光荣发布的最新消息，其大型MMORPG《大航海时代》正式宣布延期，具体为Beta测试将由2004年夏延期至2004年冬，而正式运营则由2004年冬延期至2005年春。另外，官方还同时发布了本作将增加与手机互通的全新功能。



这次发布的与手机互通的新功能，首度开发的将是"游戏与手机间的邮件互通服务"。在以往，玩家只有登录到游戏中才可查看好友的信件，而新增了这个功能后，玩家只要开通了游戏与手机的互通服务，就能随时随地与游戏中的好友收发信息了，并且此项服务还能显示出对方邮件地址、个人信息等内容，就算手机没电了，也可把信息转发到邮箱里，确实是个贴心的设计。



据官方称，为了全面提高游戏的画面质量，还有计划将在亚洲地区同步上市，所以才作出了延期的决定。虽然收到了这个不幸的延期消息，但作为对光荣游戏质量的信赖，《大航海时代 Online》还是十分值得我们期待的。

《魔力宝贝》第二届勇者 PK 赛击鼓开战

7月15日，《魔力宝贝》网星一区摩羯次重量级比赛正式开始，从而拉开了《魔力宝贝》第二届勇者PK赛的帷幕。

本次比赛首次采用了分级赛制度，分重量级、次重量级和中量级3个级别，为低等级玩家提供了参加比赛的机会，因而受到了玩家的普遍关注。

从官方放出来的资料来看，本次比赛共有7340个人物报名参加，组成1468支队伍，其中重量级为1985个人物397支队伍，次重量级2600个人物520支队伍，中量级2755个人物551支队伍。

通过报名时的情况来看，所有参赛队员中最高级别为117级，应该说《魔力宝贝》世界中的顶尖人物都将在此次大赛中一一亮相。

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《神州·天戈》	新服开放	7月22日	开放新服北京2服务器
《破天一剑》	全面升级	7月20日	所有服务器全面升级，开放新物品
《科隆》	3次内测	7月20日	开放第三次内测，此次测试版本为韩方根据中国玩家意见所修改的添加与攻城战及相关的功能，添加了行会管理界面，添加了守城行会的优势，添加高等级
《凯旋》	君临天下	7月20日	技能洗点系统，调整了角色的平衡性，修正了部分Bug
《信仰》	勇者领域	7月17日	开放新地图"勇者领域"
《碧雪情天 Online》	0.95版	7月10日	开放40级变装任务等

大陆网络游戏开发小组系列之九

良好的沟通是成功的前提

访北京华义《铁血三国志》开发小组

■本刊实习记者 小虾

一

7月初的北京，连日阴雨带来的凉爽被突如其来的晴空烈日一扫而光，街市上的人群里透着几分焦躁。就是在这样一个日子里，我们驱车穿过了半个北京城，来到位于北三环东路的北京华义联合软件开发有限公司。在这里，由华义自主开发的3D网游《铁血三国志》（以下简称《铁血》）已进入了开发的最后阶段，并且成为今年夏天网络游戏市场上一个热门的话题。而探访《铁血》的团队，了解他们运行的模式，一直是我们感兴趣的选题。

在来华义之前，我们本以为进入冲刺阶段的开发工作会像外面的行人那样焦躁而忙碌，可当我们走进静安中心9层的华义（北京）总部时，这里俨然是一派有条不紊的景象。开发组的成员们各司其职，忙着对游戏进行最后的调整和修改，整个写字间里显得十分平静。游戏的营运长李翔先生正在一旁的房间里侃侃而谈，透过隔音玻璃我们能感受到他脸上的那份平和和自信。


策划黄龑先生。

游戏的策划黄龑先生接待了我们，我们的谈话便从这个生僻的“龑”开始，在一片轻松的气氛中切入正题。黄龑是作为一名研发工程师加入华义的，2003年初来华义时负责《人间》客户端的开发，在开发过程中不时会有些很奇特的想法和点子，后来就加入《铁血》的开发团队并做了一名策划，目前主要负责Monster的AI设计和游戏平衡的调整。

黄龑介绍说，北京华义成立于2000年9月，由中国台湾华义国际集团投资创办。目前北京华义以提供多种网络娱乐平台为主要业务，范围包含了网络游戏开发、数字化娱乐系统开发和营运等。北京华义是最早进军大陆网络游戏市场的游戏公司之一，由其经营的《石器时代》也是迄今仍旧成功运营中的早期网游之一。“那华义为什么还要投资制作这款全新的《铁血三国志》呢？”“因为从战略上来说，华义的眼光并没有局限于《石器时代》所带来的成功上面”，黄先生解释道，“我们及早预感到了网络游戏领域可能袭来的3D化浪潮，因此一直在寻找这方面的出路。”

二


主程序原林。

《铁血》的最初构想来自于游戏的制作人林永青先生。林先生在2000年9月北京华义成立时就来到大陆工作，起初是将国外优秀的网络游戏介绍到国内。2002年秋天，东京电玩展（TGS）上首次展出了《天堂II》，其优美的3D画面让林永青深感震撼，此后用家喻户晓的历史故事搭载3D引擎的游戏构想开始在林先生的脑海中形成。因此，3D化的开发方向从一开始就被明确地确立下来，就在与Epic进行接触的华义中国台湾总公司犹豫不决时，是北京方面的坚持才最终拿到了这一引擎的源代码。2002年年底，围绕3D化的大方向《铁血》的团队正式成立了。一年半以来，团队的成员不断补充，目前大约由40人组成，包括5名策划、5名程序以及将近20名美工，规模在国内同类开发组中应该是比较大的。

和许多国内游戏开发组不同，《铁血》的团队并没有正式的对外名称，而是隶属于华义的技术部。除了部分高层之外，团队的成员全部由来自大陆的开发人员组成。作为华义编制下的开发小组，《铁血》的团队不必像当前许多独立开发小组那样，既要兼顾游戏的开发，又要保证足够的开发资金，因此《铁血》的团队网罗了国内参与游戏开发尤其是3D游戏开发的众多精英。

我们在开发部见到了游戏的主创人员。

靳超，技术长。2000年9月进入华义，负责华义代理游戏的维护、改造和二次开发。曾负责《人间》的运营。在《铁血》团队里负责技术团队的管理和协调，程序整体

框架的规划、设计和把控等。

原林，主程序。2000年加盟北京娱动工场，参与了动作冒险游戏《神怪聊斋——鬼寺》的开发。后来加入北京软星，带领研发了3D游戏引擎“SG Engine”。来到华义后担任《铁血》的主程序，负责游戏引擎、游戏系统架构等。尤其是采用较为先进的技术针对《铁血》采用的“Unreal Engine 2”进行优化。

新超先生办公室的一角。这些绿茶瓶子不知见证了多少个不眠夜。

孙春，美术总监。2002年加入北京华义，负责《铁血》美术工作的进度以及风格把握、游戏的2D美术指导。

曾凝，美术副总监。2001年加入北京娱动工场担任3D美术，也是《神怪聊斋——鬼寺》的参与者之一。同年加盟北京欢乐亿派担任动画总监。2002年加盟北京华义担任3D美术指导，负责游戏的3D建模工作。



每个人都在安静地忙碌着。远景是贴满墙的人物原画。

我们在靳超先生的办公室见到他时，他正伏案忙碌中。也许他座位后面贴墙放置的两大排空的绿茶饮料瓶能说明他目前的工作状态。对于靳先生来说，如何协调各个部分的工作是个主要问题。首先是对先进的“Unreal 2”引擎要有一个熟悉的过程。以往国内也有过引进3D引擎的先例，但消化和吸收这个引擎却消耗了不少的时间。由于程序组的成员大多有3D开发经验，熟悉和基本掌握“Unreal 2”引擎的功用只花了大约两个月的时间。但由于“Unreal 2”引擎是针对主视角射击游戏开发的，就需要程序人员为最终的在线RPG系统进行大刀阔斧的改革。有时为了在不支持天气变化的“Unreal 2”引擎上表现出不同地域的独特面貌，常常需要程序组的人员加班到深夜。而与此同时，策划和美工的想象力又是天马行空的，这就需要在几组人马之间作出必要的协调。因此在最初的那一段日子里，负责程序的原林先生往往要花上整天的时间坐下来和策划、美工们开会，重点不是创意，而是商讨如何在每一个开发步骤上都能更好地进行协作。

在和开发人员的接触中，可感到他们一直在强调沟通的重要性。总结以往游戏开发中的经验，和国外的开发组相比，国内团队并不缺乏好的创意以及实现它们的技术，但是往往在沟通和管理上出现失误，以至于许多辛苦努力到头来变成了无用功，最终产品比之最初设想大打折扣。因此良好的沟通是保证策划、程序以及美术3个部分通力协作、少走弯路的最佳方式。现在回想起来，去年“非典”肆虐的日子刚好让团队的所有成员聚在一起沉下心来，在各种三国电视电影中以及FFXI等同类游戏中寻找灵感，并及时交流。正是这种良好的沟通机制保证了后来产品的顺利开发。

对于成员众多的美术组，我们一直怀有浓厚的兴趣。对《铁血》邀请郑问老师担任美术顾问，外界也有着不同的看法。“那郑问先生的加盟是否只是《铁血》的宣传策略呢？”我们抛出这个略显尖锐的问题。“并不是这样。”黄龑微笑着否认这个命题。他说，郑问先生的加盟首先源自于他对于三国题材的天然喜爱。自从2003年8月加入团队之后，是郑先生的原画人物和场景设计为游戏确定了“8分写实2分夸张”的美术风格。同时，如何在3D引擎上忠实表现出原画人物的神彩，对郑先生来说也是一个新的课题。在这一点上郑先生和美术组有着良好的沟通，而且提出了许多建设性的修改意见。

三

在《铁血》开发团队的工作间里参观，发现这里看上去和我们4月份造访时没有太大的不同，只是整面墙上贴满了人物原画，门口矗立着新鲜出炉的《铁血》海报。在这里美工人员正在对3D人物的行走姿态作最后的调整，电脑旁到处可见有详细标注的人体肌肉结构图，这恐怕在其他开发组内是不多见的。最后，华义行销部副理王刚将我们带进公司的客服部，在这里我们看到了游戏接近最后完成的演示Demo。随着每名角色的演示，我们会看到晨曦雾霭中的山谷、烈日当空的沙漠地带，以及每名角色身着重甲的华丽攻击效果。耗资近百万美金的“Unreal 2”引擎的确令游戏的画面效果不凡。据介绍，开发人员已解决了引擎优化的问题，玩家不必用很高配置就可流畅执行游戏，且有不同的画面等级可选择。也许这就是《铁血》相对于《天堂 II》的自信心所在。针对玩家关心的《铁血》开发进度的问题，黄龑告诉我们，《铁血》的系统经过了一些调整，目前游戏中加入许多本来在2.0版中才会使用的模块，因此对开发周期有一定的影响。游戏预计在7月中旬进入内测，经过封闭测试和修正阶段之后可能在8月份开始公测。



最后的冲刺。

告别《铁血》的团队，走到喧闹的街上，我们忽然意识到当本文呈现在读者手中时，可能玩家们已在同样热闹的《铁血》世界里拼杀多时了。当他们在虚拟世界里纵横捭阖时，可曾想过是这里一群人的努力为他们带来了快乐的暑假生活呢？我记得刚才一位团队成员不经意间吐露的一句话：“工作就是娱乐。”也许很快就是他们的勤奋工作得到回报的时候。P

不谈虚拟 我们看实际

《剑侠情缘网络版》周边篇

■策划 本刊编辑部
■执笔 真·添乱

金山公司可谓国内IT业的老牌企业了，虽然《剑侠情缘网络版》杀入网络游戏市场的时间并不算早，但凭借成熟的市场推广和运作，这款国产网游的成绩相当不错，支持者众。这一期我们介绍一下《剑侠情缘网络版》的周边产品。

与金山公司的企业风格类似，《剑侠情缘网络版》的周边产品风格也偏向于稳重和实用。

《剑侠情缘网络版》主题腰包的设计让我们的艺术摄影Jin爱不释手，因为运动型的他觉得腰包上可放水壶的设计真的很方便，拍照时坚决要求把自己的水壶一起拍上以显示这款腰包的实用性。而腰包上还另有位置可放手机和钥匙，钱包的位置在最内侧，让人觉得既方便又安全。

而T恤则被我们认为是在各网络游戏T恤中设计得比较独特的一款。这种T恤共分两种颜色——一种是黑色，另一种是桔红色，图案均为书法作品"我为游戏狂"，仅在图案下方放了很小的"剑侠情缘"Logo及官方网站的网址，却比其它图案为游戏人物或很大的游戏Logo感觉更好，穿在身上也没有穿"广告衫"的感觉，而对玩家来说，"我为游戏狂"这几个字，也是绝对深入人心。在我们做这一期栏目内容时，金山公司的工作人员遗憾地告诉我们，由于太受欢迎，这款T恤已在几次活动中被玩家索要一空，连供我们拍照的样品都找不到。不过经过我们努力，还是发现在某工作人员的抽屉里暗藏了两种颜色的T恤各一件，哼哼，当然是强令其速速交出来供我们拍照留念了，看他拆袋时的样子——又不是不还给你，干嘛这么委屈？

再接下来，《剑侠情缘》的水杯闪亮登场。看似简单的设计，只是在杯身上印了"剑侠情缘"的Logo和"剑"字图案，但杯体是采用双层真空制作的，既保温又避免了使用者被烫，杯口盖子既可方便地饮用又可在平时将杯口密闭，避免了液体的倾洒，真的非常实用。

要说起《剑侠情缘》系列作品中出色之处，音乐应该算其一了。西山居的音乐总监罗晓音被喻为"中国游戏音乐第一人"，他为《剑侠情缘》系列所制作的音乐一直受到玩家的喜欢，然而遗憾的是一直没有真正的音乐专辑，玩家的收集和平时欣赏都不是很方便。在《剑侠情缘网络版》推出之时，金山公司终于将这些游戏音乐整合到一起，里面集合了包括羽·泉、陈妃平、彝人制造等歌手及歌唱组合为《剑侠情缘》系列作品演唱的主题音乐。对于一直支持《剑侠情缘》的Fans来说，绝对是不可多得的极品收藏。

另外，还有一些小周边也是集实用与收藏价值于一体的，比如说一套10枚的《剑侠情缘网络版》人物书签、官方攻略宝典、主题贺年卡、新手震撼包和手机挂饰等，这些产品无一不体现着金山公司的沉稳与认真。对于身在《剑侠情缘网络版》江湖中的玩家来说，这些周边都是弥足珍贵的。



▲腰包


▲水杯


▲书签



▲官方攻略手册



▲主题歌 CD



▲贺年卡



▲扑克



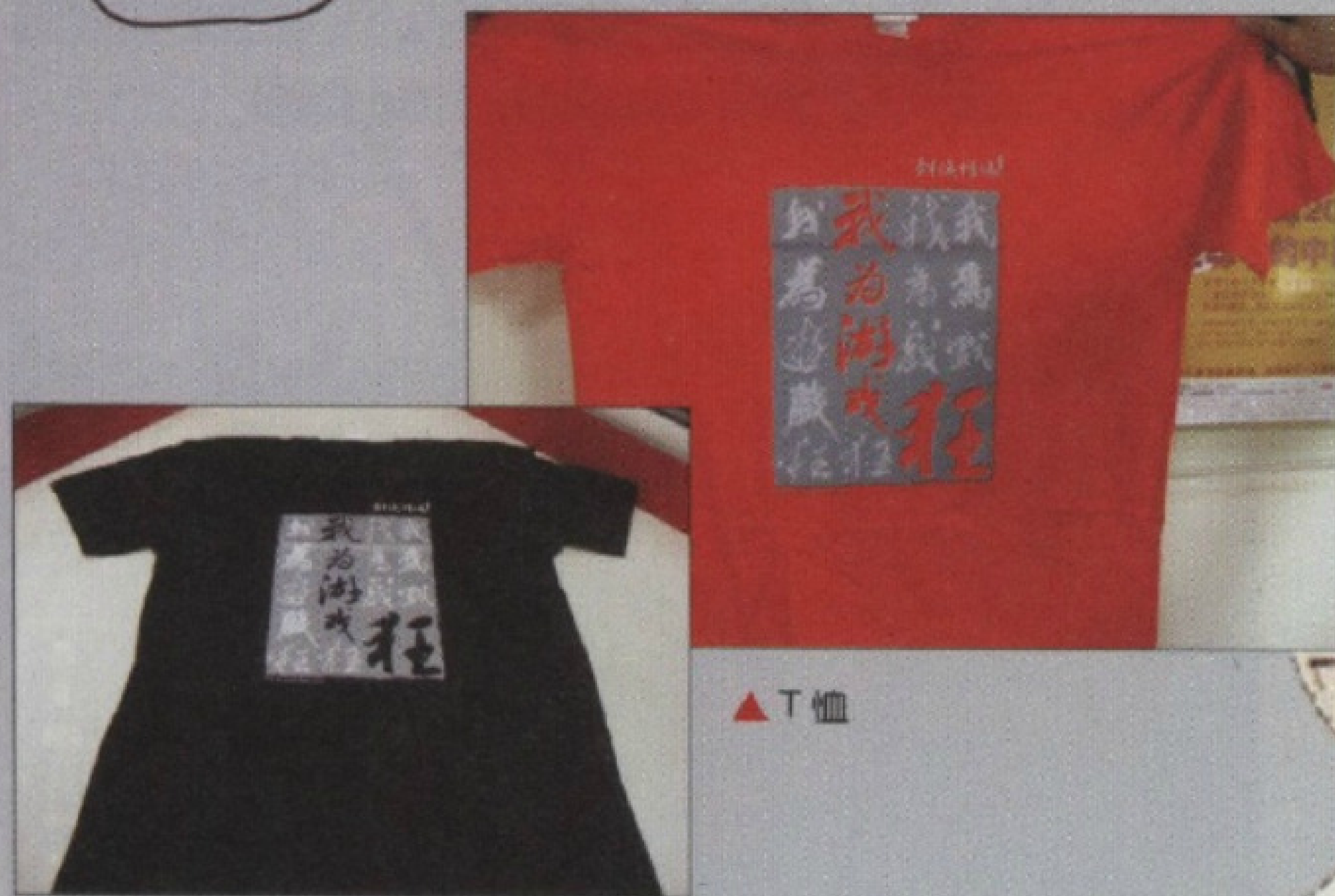


▲新手震撼包

▲点卡



▲手机链



▲T恤

回答问题拿大奖！

请问，在《剑侠情缘网络版》中——

1.猩红宝石有什么用？

2.装备中的减少需求有什么用？

3.地图上插旗子有什么用？

4.请问记名弟子是怎么回事？怎么成为门派的记名弟子？

5.请问刷 BOSS 的时间和地点？

请将答案及姓名、地址和邮政编码一同发往 red@popsoft.com.cn，共有 30 个机会获得《剑侠情缘网络版》主题腰包。快来参与哦！



《星际Online》新手指南

■上海 幸运百合







由美国著名游戏开发公司索尼在线娱乐(SONY Online Entertainment)开发的《星际Online》(英文原名Planetside)是一款目前在世界范围流行的大型FPS在线网络游戏。精致的画面和第一第三人称视角随意转换给人身临其境的感受，军团指挥官更能将自己的战略战术随时通过战略地图传递给自己的士兵。设想，犹如即时战略游戏般庞大的战场和激烈的战斗如今都以活生生的玩家来操纵每一架飞机、每一辆坦克甚至每一个小小的步兵来实现，这是一种什么样的感受？

指挥官经验点

是指提升人物指挥等级的经验点数，随着经验点的积累，人物的指挥等级也会提升。

指挥官经验点可通过组队和成功占领敌军基地获得(组队时只有队长获得指挥官经验点，占领没有敌人的基地不加指挥官经验点)。提升指挥等级可使玩家在游戏中使用更多的战斗指挥工具，比如特殊游戏指令、设置团队行动路点、划分激战区域等。

以下是不同CR等级的介绍

CR1：可给团队设置最多4个行动路点。制服升级：护胫。

CR2：可使用指挥传输装置(Command Uplink Device)，可和同级别的指挥官交流(/C)，可在通过指挥传输装置观察地图上的友军(每20分钟1次)，可向团队中的成员发布语音指令。制服升级：二级护胫。

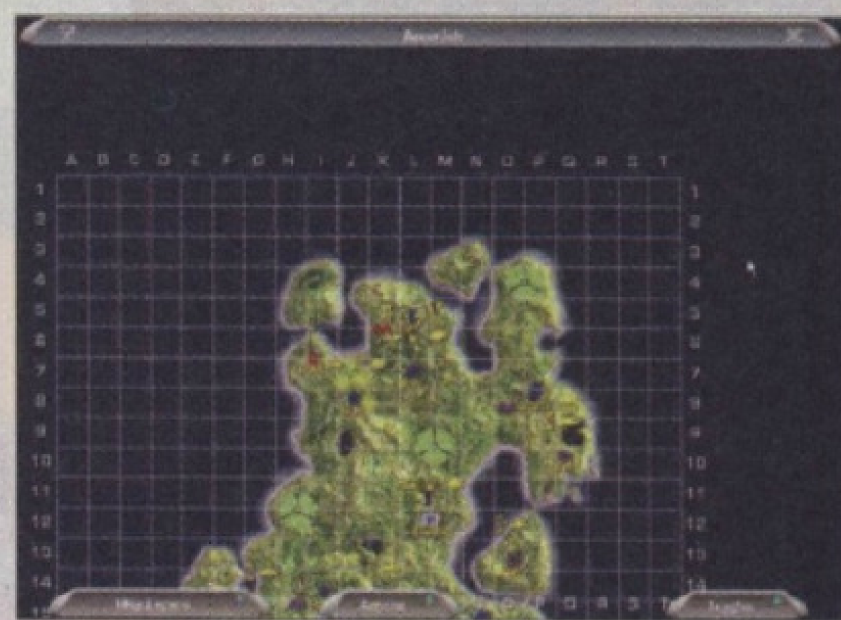
CR3：可在地图上设置战斗计划，并显示在团队地图上。可使用EMP，可与同级别的指挥官交流。制服升级：护腕。

CR4：可通过指挥传输装置看见势力范围内的所有敌军情况(每20分钟1次)，可在大洲范围内发布信息，可使用弹道攻击Orbital Strike(3小时1次)。制服升级：二级护腕。

CR5：可实现全游戏世界范围信息发布，高级弹道攻击，更大范围地显示敌军情况，可与服务器上所有CR5的指挥官交流。制服升级：后背。

小队

是由最多10个玩家组在一起，作为一个整体而作战，完成一些普通的目标，诸如占领工厂、保卫工厂或者只对敌人作一些普通骚扰。加入一个小队有很多优点——你会与拥有各种不同技能的玩家在一起协同作战。比









如，你会有一个能驾驶银河式/海盗式攻击机的飞行员，他能提供运输和空中支援。另外，当小队中的一个成员获得经验时，附近的其他队员也会收到相同量的经验值。小队的组成是通过在游戏中输入/邀请"玩家名称"，或者靠近一个玩家然后对着他按下"G"来完成的。一旦一支小队建立，小队队员的列表会出现在你的屏幕上方。这支小队显示条提供很多重要的信息，比如生命值、护甲值和玩家的代号。当你打开地图时，就会看见各种数字标记在上面，这些数字代表你小队的队员（数字与小队显示条上的相对应）。

误伤系统

战斗中，无论你是有意或无意伤害到友军，系统都会将你的行为以数据的形式记录到"误伤系统"中。"误伤系统"的设计目的是为了防止玩家之间的恶意PK，以保持游戏的正常运行和各个阵营的权益。每次你伤害到友军物体、玩家或者载具时，误伤点数将会根据所造成的伤害而增加。无论是护甲还是生命值受到伤害，都会被系统认为误伤。你所积累的误伤点数越多，将会受到的惩罚也会越重。



（0～600）：误伤点数在此范围内，系统会通过弹出帮助窗口给予玩家提示。系统会提醒你攻击友军是一个非常糟糕的想法，并向你结实"误伤系统"是如何运作的。

（601～1000）：误伤点数在此范围内，系统会在屏幕中间弹出一个警告信息对玩家进行警告。系统将告知你攻击友军是一个糟糕的主意，将最终给你带来很多麻烦。这个警告窗口在你达到下一个误伤级别之前还会弹出3到4次。



（1000+）：玩家武器将被禁用。系统会锁上你所有的武器并且降低你最大移动速度至10%（那样你就不能开车撞任何人了），武器将被禁用20到30分钟。

（1600+）：玩家游戏账号将被禁用。在武器被锁的情况下，将误伤等级从（1000+）提升到（1600+）是一件非常严重的事情，通常只有很恶劣的玩家才可能造成。误伤级别达到（1600+）后，您的账号可能将被禁用72小时，也有可能被永久禁用。

每当误伤点数增加，玩家可看到一个提示图标，误伤点数的累积数值可通过角色方便地查询到，随着真实时间的流逝，误伤点数会逐渐减少。也就是说，如果你把事情弄糟了，那么就要小心行事，过一段时间后，误伤点数会自然消退。这种缓慢的消退速度对于约束恶意玩家是非常有效的，但会对那些不小心杀害了友军的玩家可能会带来一些不便。如果你伤害了同一小队队员的话，那么你的误伤点数将不会增加。这是因为小队行动时，为了达成目标，偶尔也会牺牲一些队员。同时，小队是自由组合的团体，如果某人不停地误伤小队成员的话，队长可随时将他们踢出你的小队，这时误伤系统就会发生作用。误伤点数是计算在每个游戏账户上的，它是完全自动的。这将排除了更换游戏人物来逃避误伤惩罚的可能。

《星际Online》提供给玩家几种保护自己被恶意玩家伤害的方法。同一帝国中的玩家、小队或者军团之间所发生的战争，敌对行为都被看作是恶意行为。为了确保玩家战斗动机清白，任何故意伤害同盟的行为都会被认为是恶意行为，将会最终受到惩罚。同一帝国中的所有玩家，不管是小队还是军团，都依据相同的规则战斗。在战场上没有任何军团可凌驾于游戏之上，经常出现恶意行为的军团将会被强制解散。官方已执行了一套在游戏中进行管理的误伤跟踪系统，同时官方还将提供在线客服人员来帮助处理技术所不能处理的情况。在游戏中与在线客服人员联系的方法是，输入"/请求"，点击"新请求"按钮，然后，选择一个种类，描述你所经历的事情经过，包括相关玩家的名字、他们的军团标记和事情发生的地点。

《神话R.Y.L》主教心得

■游戏蝴蝶 刀仔

“吃得苦中苦，方为人上人”这句话，非常适合送给在《神话 R.Y.L》里面选择主教这个职业的玩家。主教是由人类的术士转职而成的，术士类的两个职业都是偏重战斗辅助类的：祭司偏重加攻击和防御力，主教则是偏重加血。祭司可极大地提高队友的防御力，光芒的圣赞和光的盔甲两个加防技能造就出来的“青铜小强”，使怪物的伤害值只有20～30血，因此组队练级时，战斗类职业都喜欢找祭司组队练级，相比来说主教就很少有人喜欢带了。然而，一旦主教练到高级后，把部分基本能力加在敏捷上后，其PK的实力是非常强的，两个带眩晕效果的攻击技能，加上超高的血量和不低的防御力，可轻松地与任何职业对抗而不处下风。

基本能力

在《神话》里面，加任何一种基本能力都有其作用，所以各个职业的练法都是多种多样。另外，每个职业对应的装备，所要求的基本能力也不尽相同，各位玩家在练之前最好先查好资料，以免出错。

力量：可增加角色的物理攻击力，也是一些攻击武器需要的属性。对于主教来说，暴力型的主教要加一定的力量以拿起双手斧等武器。



敏捷：除了增加角色使用远程武器的攻击力和一些防御力外，更重要的是提高跑步的速度和使用技能的速度。这两种速度对于主教来说都是非常重要的，跑步速度快了，才能和敌人（怪物或者PK的对手）保持距离，不容易被打死。另外魔法的吟唱时间短了，在练级和PK中自然更能发挥威力。

体力：增加角色的防御力和生命值，还可提高生命的恢复速度，而且大部分的装备都对体力有要求。加了一定体力的主教，可穿上较高级的防具，而且生命比较高，加之本身有强大的回复魔法，在魔法型职业中，是最不容易被杀死的。

智力：每加10点智力，就可多学一个技能。另外智力还影响魔法值的多少和恢复的速度。对于主教来说，魔法值不足几乎是唯一死亡的原因（网速方面的除外），因此加一下智力，增加一点魔法值，也是不错的，而且还可多学几个技能，可谓一石二鸟。

智能：这个基本能力可提高角色的魔法防御力，也是影响魔法效果和是否可学习高级魔法的因素，因此和体力一样，无论哪种练法的主教，都是要加一些智能。

魔法分析

治愈术：这个是主教的看家本领，补的血量是最高的，而且延迟时间非常短。唯一的缺点是使用时需要集气。随着技能等级的提高，补血的量也会跟着提高，然而需要的魔力也提高不少。在30级以前，由于队友的生命不是很高，1-5的治愈已够用了，不必加太高，2阶的治愈术消耗的魔力可是远远超过1阶的。当治愈术到了3阶时，就可给附近一定范围的队友加血了，魔法等级越高，加的范围就越大，不过一般情况下主教都是使用混乱术这个不用集气的技能来给队友群体加血的。另外，治愈术有个好处，就是随着魔法等级提高，其补血下限也会提高，特别是血少的职业，稍微集气就能补满他们的血。

忘伤术：只能给一个人补血的魔法。优点是即时使用，不用集气，而且补的血也不少。但不能作为主要的补血技能使用，因为它的延迟时间实在太长了，使用一次后，队友快被打死还用不了第二次，所以一般是在非常危急的情况下使用。另外按住Alt可转变成攻击技能，随着智慧的上升威力也会提高。

勇气：需要集气的魔法，可提高队友的攻击力和防御

力，等级每加2级或者每升10点智慧攻防提高1，是非常实用的技能，而且效果比祭司的要好很多，辅助型的角色应该把它加满，就算单练型的也应该尽量多加。

混乱术：非常好用的一个魔法。作为攻击形态时，可攻击附近一定范围的敌人，使之不能动弹，自己可趁机逃跑或者补血或者换成光之锤攻击。按Alt换成辅助形态时，可以自己为中心给周围的队友补血，由于不用集气，而且队友同时被打很多血的情况很少出现，因此主教主要使用这个技能来群体加血。

急救（光之锤）：又是一个不用集气的补血技能，但它有一个非常怪异的设定，就是补血的量必须少于目标剩下的血量才能有效果，例如1-1的急救就可补50血，那只有对方剩50血以下才能补。我宁愿选择治愈和忘伤来补血。不过，如果把这个技能学高级了，那限制影响也不会很大。让我选择这个技能，是因为它的攻击形态光之锤，在练级或者PK时，可先使用混乱打晕对方，再使用光之锤来杀伤对手。

基本形态

虽说5个基本属性，加哪个都是有用的，但对于每种职业，都有比较适合他们的练法。对于主教来说，主要分成辅助型、暴力型和最终PK形态。

辅助型：他们本身的攻击力非常有限，所以必须和其他职业组队练级，但由于可加血，比较受欢迎，特别是60级之前。辅助型主要的任务就是在练级时给队友补血，因此对他们来说，魔法的效果还有充足的魔法值都是非常重要的，因此他们把大部分的升级点数都加到智能上，智力也加40点，还学习魔法师的暗黑神力来把自己的生命值转化为魔法值，利用魔法和生命的循环，可一直保持生命和魔法接近满值的状态。然而由于他们不加体力，不能穿上高级的防具，生命值和防御力都非常低，在练级时容易被怪物打死，一旦死去，整个队伍也会陷入非常不利的境地。为了弥补这方面的不足，现在有不少辅助型主教都会加一定的体力，穿上比较好的防具，自己或者才能更好地保障队友的安全。在技能方面，复活术自然不用说，勇气、治愈术和混乱术也是要学习的。勇气可同时提高队友的攻防能力，2级加1攻防，效果相当不错，比祭司只能加攻或者只能加防的技能好用多了。治愈术是需要集气的补血技能，这个技能开始只能给单体的队友回血，到了3级以上就可给一定范围内的队友加血了，不过范围加血还是主要靠混乱术。混乱术除了前面说的可在一定范围加血外，还有一个重要的功能，就是打晕附近范围的敌人，而且混乱术不需要集气，所以关键时刻使用混乱术，经常能成为扭转战局的关键。

暴力型：顾名思义，这种主教是拿着攻击型武器直接和怪物对话的。用的武器和技能都差不多，所以攻击力和战士相差无几。在生命和防御力方面，会比战士低一点，但由于可自己加血，所以在PK时存活能力远远超过战士。由于补血的技能比较欠缺，组队用处不大，一般只能自己SOLO，不过也有不少玩家喜欢SOLO的。双手斧比较适合暴力主教使用，为了拿上高级的双手斧，出生以后就要一直加力量，直到168力量后，再把点数分配给体力，尽量穿高级的防具，可提高生存的机会。智力和智慧方面，只要学下面的4种技能就行了。技能学习方面，精通斧技关系到物理攻击力的高低，自然是要练满的。补血的技能则是选择忘伤术，较之治愈术，它不用集气就可使用，补血的量对暴力主教来说也足够了，比较安全和实用。不过有时面对多个怪物，难免出现血一时补不上的情况，这种情况下，混乱术就比较有用了，先使用一下，使周围的怪物暂时停下来，自己把血补满再慢慢打。这个魔法在PK时也很有用，打晕对方后，他就任由你宰割了。此外，勇气这个技能也是需要学的，可提高自己的攻防，特别是游戏初期，还不适合SOLO时，用来骗一下其他玩家和你组队。

最终PK形态：这个形态主要是从辅助型演化而来的，当他们练到89级满级后，就把点数重新分配，除了体力和智能保留一部分用来穿防具和学习技能外，其他全加到敏捷上去。加敏捷的好处就是跑得快，施放魔法的速度也很快，交替使用混乱和光之锤两个技能可让敌人一直处于眩晕状态，就算因为智慧不高技能的攻击力有限，也足以磨死对手。体力加到150能穿上大天使之翼，生命和防御力也不比其他形态的主教低多少，加上自己可补血，在PK时几乎没有什么其他职业可把他们杀死。技能方面，攻击使用混乱术和光之锤，补血则是看治愈术和忘伤术具体情况来使用。



小技巧大集合

《辉煌》
由初始属性加点看角色培养

北京 飞菲

《辉煌》拥有丰富的种族和职业选择。要打造一个强大的角色，利用好角色创建初始的30点属性点数至关重要。

《辉煌》角色的基本属性有5项：力量、体力、智力、敏捷和声望。

力量：影响角色的物理攻击力和负重量。力量越高，物理攻击力越高，负重量也越大。

体力：影响角色的生命值和SP值。体力越高，生命值越高，SP值越大。生命值高是最基本的自保之道。SP是骑士和狂战士施展技能攻击所必需的。

智力：影响角色的MP值。智力越高，MP值越大。MP是法师、祭司和德鲁伊施展技能所必需的。在这有个误区，有朋友认为智力还影响魔法攻击的伤害力和辅助魔法的效果，这是错误的。魔法攻击伤害大小和辅助魔法的效果仅由技能等级决定，如果不升级技能，即使角色等级或智力再高，效果也没有区别。

敏捷：影响角色的物理攻击命中率和闪避率。敏捷越高，物理攻击出现的MISS率越少，同时躲避对方攻击的成功率越大，这是近战角色攻守兼备依赖的属性。

声望：影响角色的魔法攻击命中率和普通攻击中附带攻击爆发的几率。声望越高，魔法攻击命中率越高，普通攻击中附带攻击的爆发几率也越大。这是一个备受争议的属性，许多朋友由于缺乏了解而忽视了声望，实在可惜。

由此可见，5项基本属性决定了角色的各项状态。由于游戏中种族和职业各不相同，各有所长，每项基本属性最高可到255，而初始的属性点数只有30点，因此不可能面面俱到，必须根据种族和职业的特点来选择加点。

骑士：以物理攻击为主，是练级和PK的急先锋，要求攻高防高血长。推荐选择种族为独眼巨人或矮人，力量和体力值高，敏捷也不低，合乎“肉盾”的要求。初始的30点属性建议全加力量或体力，前者攻击高，后者血长，任凭选择。

狂战士：以技能攻击为主，放弃高防御，换取更高的攻击，PK好手。如果是长期团队练级或以PK为主的，推荐选择地仙种族，敏捷超高，引怪和PK时躲避率高，初始的30点属性建议全加敏捷；如果多数时候是单练的，推荐选择独眼巨人和矮人，攻高血长，加上不低的敏捷，杀怪效果一流，初始的30点属性建议全加力量。

法师：以魔法攻击为主，杀伤的主要火力，攻高防低血短。推荐选择修罗或精灵种族，智力和声望高，魔法释放和命中率有保障，初始的30点属性建议全加声望。许多朋友对此可能有异议，认为该加智力。加智力其实不科学，智力高只能增加MP值，但不影响魔法效果。虽然可多释放几次魔法，但魔法命中率就低多了，其中的差别可能在打绿色怪物时感觉不到，但在打黄色怪物和红色怪物时就体现得比较明显，尤其是声望到达一定数值之后。更重要的原因是，加智力的装备很多，可很轻易地通过装备附加把智力加满，而加声望的装备较少，要把声望加高比较困难，所以初始的30点声望至关重要。

祭司：以辅助魔法为主，团队不可缺少的角色。因为辅助魔法种类繁多且易招来更高的怪物仇恨度，所以祭司需要足够的MP和生命值。推荐选择人类，人类智力和体力较高，比较平均。初始的30点属性建议全加体力，“不死”才是王道。

德鲁伊：攻击和辅助兼备的角色，还可变身，生存能力最强。德鲁伊分辅助型和攻击型两类，在种族和加点上有较多选择。辅助型德鲁伊类似祭司，不用直接杀怪，推荐选择精灵，智力高MP多，初始30点属性全加智力，MP多多益善；战斗型德鲁伊主要依靠“变身小鬼”的附带攻击，而影响小鬼附带攻击效果的基本属性包括智力（变身持续时间）、敏捷（命中率）和声望（爆发几率），推荐选择修罗（声望最高）或精灵（敏捷和声望较高）。修罗族的德鲁伊敏捷较低，建议加10点敏捷其余20点加声望；精灵族的德鲁伊生命值较低，建议加10点体力其余20点加声望。

在创建角色时就要心中有数，要练什么职业，选什么种族以及职业发展方向等，要预先计划，然后按照计划对角色进行加点和以后的技能学习。角色培养要走专业路线，集中向一个方向培养，切忌什么都加，什么都学。

画龙点睛

《科隆》刺客指引

北京 大耗

敏刺——这是一种传统的加法，EGO=人物等级的1.5倍，力量要加的点数要到可以穿上金衣服杜尔之后（60级以后）。VIT和INT都可放弃，剩下的就加敏了，能加多少是多少。敏刺到了后期是非常厉害的，攻击速度快，攻击力高，命中率更高，回避就不用说了，只要不是魔法攻击，头顶上冒的都是MISS。不过世间哪有如此完美的职业，敏刺当然也有缺点，那就是血少，遇到高等级的法师，要是你迟迟未能近他身的话，估计他3个魔法就可放倒你了。不过作个长远展望，敏刺到了150级以后，应该是非常牛的，所向披靡的哦！

力刺——纯力刺的传统加点法是6S/1D，舍弃了敏捷而加力，为的就是爆击这个技能所发挥出来的200%多的物理攻击量，只有一个字可形容：狠！可是要出到顶级爆击，没有法师带的话，也是非常痛苦的练级过程。而且最郁闷的是，你会发现自己比战士冒出来的MISS还要多。和战士PK时，如果你的等级低了，爆击太少，伤的又不多，甚至战士回血都比你打得快。而且有些狡猾的对手，看出你是力刺的话，还用边跑边砍的方式来对付你，这样你的命中率更低了。所以建议在100级以前以加力为主，100级以后加敏，这样可穿上刺客的终极装备。

法刺——典型的公会产物，传统加点法是除了穿装备所需的STR和DEX以外全加INT，有的也会加一些DEX和VIT来增加闪避和血，技能上则完全使用子母箭。法刺PK有很恐怖的伤害，在攻城时趁人不备往往能轻易得手，所以攻城时是它们最拉风的时间。法刺前期练级有90级以上的人物带的话，几天就可到70级，也是升得非常快的一类，可惜后劲不足。

以上是刺客的比较传统的3种加点法，当然你可根据自己喜好尝试其他方法加点，说不定会发现更好的方式让刺客这个职业完全发挥出它的优势。有的人就偏向力敏型，攻击力与命中兼顾，不过具体该加多少敏多少力，这个就要大家自己摸索了。

刺客的技能

力刺和敏刺都应该先出爆击，这可是居家旅行杀人练级必备招数。然后出1级隐身，这样就可隐身聚气了。不学隐身怎么能称为刺客？不过只要1级就够了，多了也没用。之后呢，力刺应该学战士技能里面的升龙斩，这个练到高级了可是威力惊人，杀人也在几秒之间。敏刺呢，100级以下时加闪击其实没什么用，不过优势到了100级以后就体现出来了。

刺客的装备

雷套装三件是必不可少的，带1～2个死神戒指，穿60级金甲，戴65级精巧头，可加很多魔防和EGO，这时物理防御可满75，释放OD时要换装备，带雷一套，换爱手、精巧甲和爱盾，可加100多的EGO哦。

游戏产业的原动力：原创“中文多媒体作品商业雏形大奖赛”赛程报道

“中文多媒体作品商业雏形大奖赛”的目的就是鼓励中文原创，弘扬中华文化，打造中国人自己的文化精品，本次大奖赛不仅邀请大陆的选手参与，也希望全球的华人共同参与。

大奖赛希望全球的华人都为中华文化的发扬光大努力，同时也让中文原创成为产业的新亮点。

原创匮乏不仅是大陆的现状，据路透社分析报道，业界普遍认为游戏产业已发生创意上的危机了，特别是TV游戏产业，厂商多半选择著名作品的续集、改编自其他领域的作品为主，很少有自己创新的产品了。以日本销售量前100名的游戏来看，2001年只有10款是原创的游戏，2002年降到5款，2003年只有2款。越来越多游戏承袭旧的创意还有旧的东西重新包装再推出，业界目前面临10年来最大的问题，还有什么是新的？

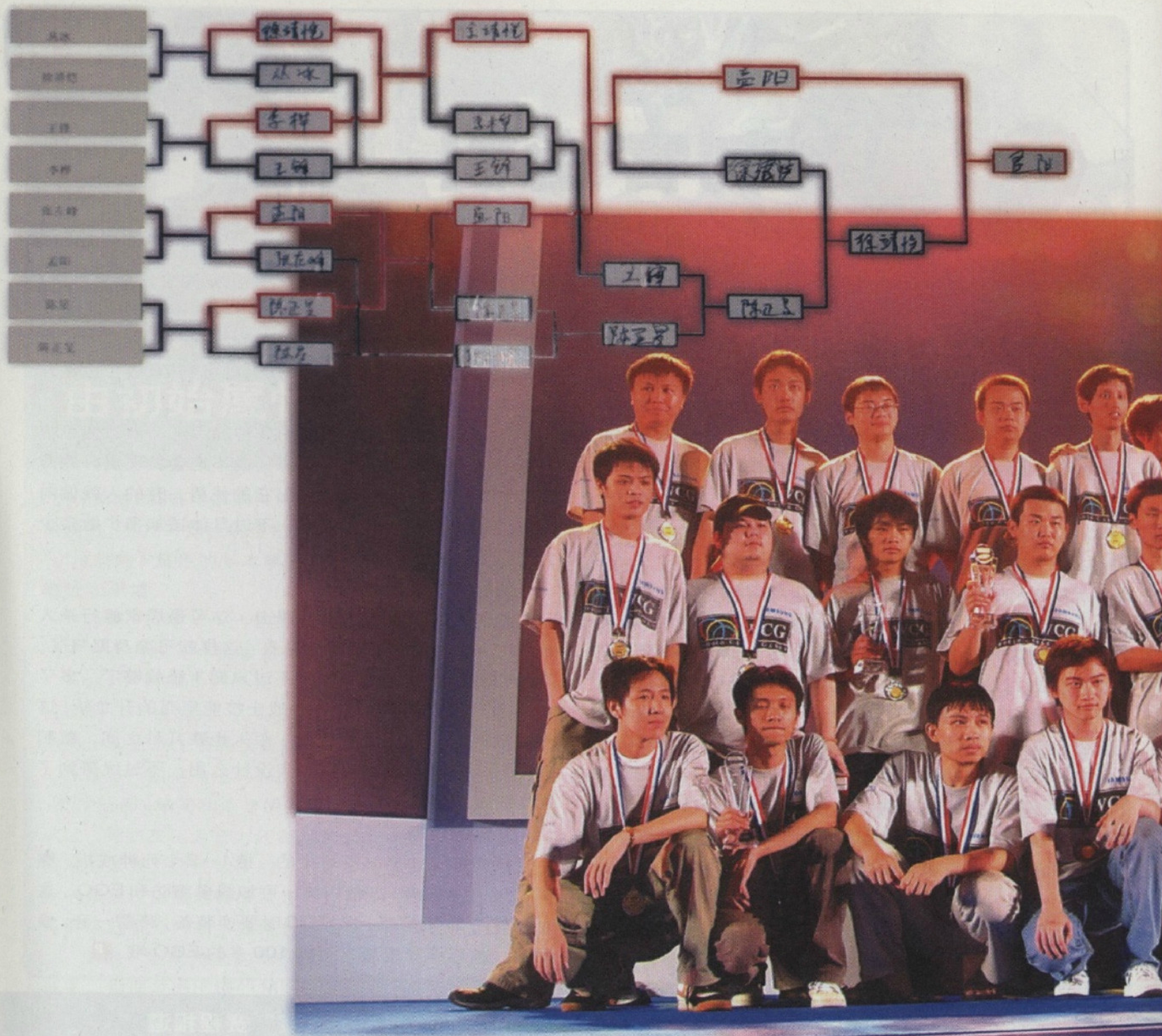
游戏开发者表示，同样的问题在美国虽然好一点，但原创游戏的日益稀少，已变成严重的问题，在前20款卖量最好的游戏中，超过一半以上是包含旧创意与旧内容的游戏。在美国举行的GDC游戏开发者论坛中，与会人士普遍担忧这种现象，并希望能在几年内扭转这个颓势，否则游戏业界将充斥着旧创意、改编和续集产品，长久下来，游戏产业将是一潭死水。

可见，在中国乃至世界游戏行业在蓬勃发展的过程中，原创将是产业发展的动力源泉，给游戏原创提供一个良好的成长和发展的平台，为优秀的原创作品找到资金，同时，也为资金找到适合投资的游戏原创作品，这样才是游戏产业崛起和发展的关键。

2004年10月，第四届互联网与多媒体全球峰会即将在北京召开，此次峰会是一次多媒体行业的全球性会议，全球多媒体产业的行业组织、重要企业的代表和专家学者将聚首北京，参加主题会议和各种论坛，共同谋划多媒体产业的光明远景，而“中文多媒体作品商业雏形大奖赛”将成为全球游戏行业瞩目的焦点，优秀的中文原创多媒体作品将第一次展现在世界的面前以及全球顶尖技术专家、国际金融家和资本的面前。

本次“中文多媒体作品商业雏形大奖赛”同时还设有动画项目，目的也是对动画原创的鼓励。欢迎热爱游戏设计、动画制作的同仁前来参赛。

更多关于“中文多媒体作品商业雏形大奖赛”的情况请登录北京多媒体行业协会网站：www.bmia.org.cn，也可致电010-87784495/87784295进行咨询，或与本刊联系，联系信箱为：red@popsoft.com.cn。



超越亚洲杯

——2004三星电子杯WCG中国区决赛全景纪实

■ 本刊记者：司马平安
现场评论员：冰河
特邀评论嘉宾：Sir William

万众瞩目的亚洲杯在无人喝彩的北京工体与亚足联主席维拉潘的叹息中拉开了帷幕，当人们正在热情洋溢地批评着“维老大”的言辞过激时，有这样一群人正围聚在北京奥体中心为新一代的偶像喝彩。他们和他们的偶像都是朝气蓬勃的年轻人，记者在现场所能找到的最“老”的观众也不过只有37岁，而最小的观众竟只是一名初一的学生。

看起来他们只是一个很小的群体，但实际上还有成千上万的拥趸正等着网上的直播。如果国家广电总局没有限制此类竞技比赛的电视转播，相信关注人群的总数将达到我们无法想象的程度。

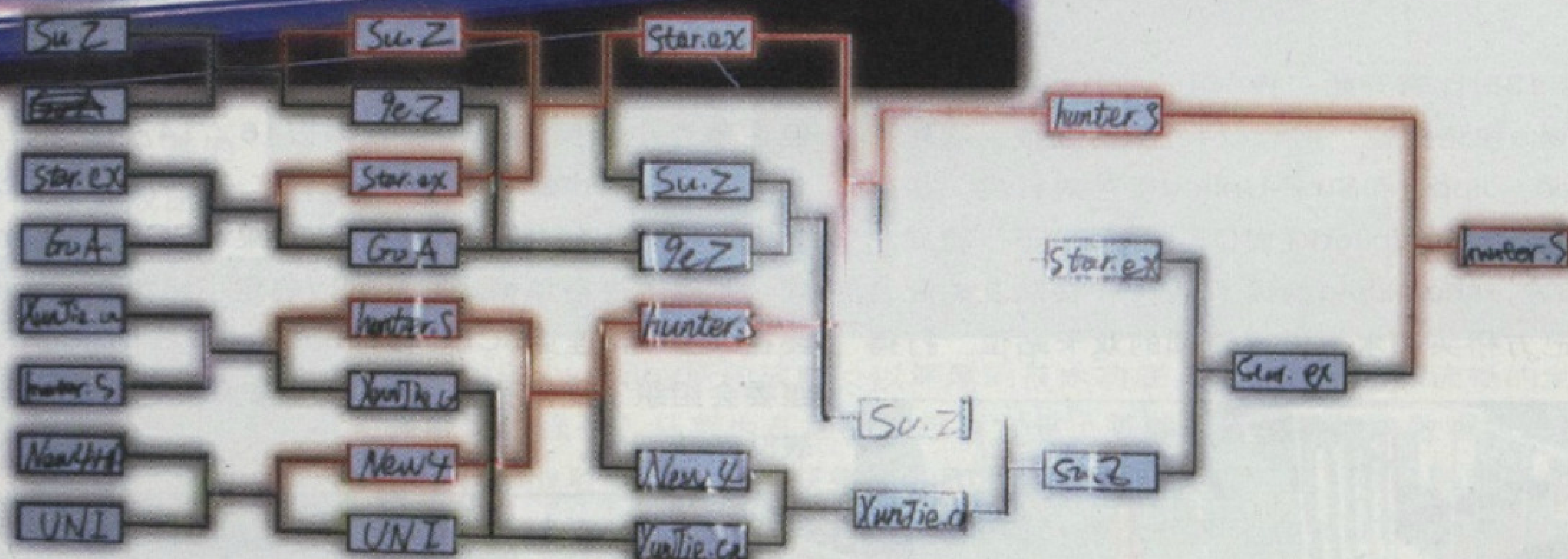
这就是当游戏有了电子竞技之后所爆发出的强大魅力。



	C1	C2	C3	C4	C5	C6
C	0	9:13	8:13	9:13	7:13	3:13
C ✓	13:9	4	13:8	6:13	13:3	22:19
C	13:8	8:13	3	16:13	13:7	3:13
C	13:9	13:6	13:16	3	13:4	11:13
C	13:7	3:13	7:13	4:13	1	9:13
C ✓	13:3	19:22	13:3	13:11	13:9	4

	D1	D2	D3	D4	D5	D6
D ✓	3+2	13:7	13:6	13:9	8:13	8:13
D	7:13	0	4:13	6:13	2:13	3:13
D	6:13	13:6	3	13:5	13:11	4:13
D Covert	9:13	13:6	5:13	2	9:13	13:7
D	13:8	13:2	11:13	13:9	3	4:13
D ✓	13:8	13:3	13:4	7:13	13:4	4

WCG（World Cyber Games，世界电子竞技大赛）是全球范围内最早同时也是最具规模的游戏盛事之一，其以“beyond the game”为口号，以推动电子竞技的全球发展为目标，旨在促进人们在网络时代的沟通、互动和交流，增进人类生活的和谐与愉快。自2001年首届WCG开赛之始，组办方就将其定位在全球性的电子竞技盛会，是一个以奥林匹克形式筹办的电子运动会，承担着沟通全球顶尖电子竞技运动选手、进行国际间交流的责任，成为新体育形式的开创者。几届大赛的成功举办使WCG深得大众的肯定与支持。WCG2003在中国就吸引了4200多名选手参加全国的地区选拔赛，官方网站短时间内访问量更超过了1000万人次。今年的WCG在组织上更为成功，角逐也更为激烈。你最关心的是现场的热情还是残酷的比赛？你所渴望的是站在场边为自己钟爱的选手呐喊，还是走进场地开始自己的金牌之旅？或许，你可以从我们现场评论员与特邀评论嘉宾的报道与评论中找到答案。



特邀评论嘉宾简介

Sir William：1998年便接触FPS游戏，后和诸如EVIL精英队主力等众多著名职业选手保持密切接触。深入研究CS战术理论，曾撰写“CS 1.5高手进阶”、“CS 1.6新地图教程”等权威文章。2003年全程采访世界冠军、瑞典CS战队SK.swe访华活动；并连续在一线报道WCG、CPL、ESWC等世界重大赛事的中国赛区比赛过程。对CS、UT的技战术打法有全面的看法和独特的理解，为目前国内FPS游戏领域内最资深的评论员之一。


Hunter俱乐部。


Jipper在讨论比赛。


等待奖品的CS冠军Henter Spirit。

呼唤希腊——《反恐精英》比赛冷门迭爆

今年WCG的地区预赛结果让人有些吃惊。北京区比赛中Hunter（原5E）意外被淘汰，CPL2004中国区亚军、上海的AS也在预赛中被斩落，深圳的5E.Zz解散，致使WCG中国区决赛的形势一下子混乱起来，似乎值得看好的只有Star.ex、Su.Z-United（原Devil-United）、GoA、Su.Z等传统强队。北京冠军Hunter.Spirit、亚军WonFly. XunJie.cn和原China.V队长CJ领衔的深圳冠军Jipper虽然实力强大，但在WCG决赛赛场上都是以整体力量第1次出现，胜负之数并不明朗。加上决赛采用连续作战的分组赛，决出8强后再进行双败，对选手的体力、意志和心态都是一种残酷的折磨和考验。

7月16日的抽签结果再次出乎预料：由于本次比赛不设种子队，结果Su.Z-United（原Devil-United）、GoA、Jipper、Su.Z 4支强队全被分在A组，离奇的巧合让现场一片哗然。两虎相斗已不俱生，何况四虎同路！而Star.ex、WonFly. XunJie.cn、Hunter.Spirit分别被分在B、C、D组，3个小组的其他队伍综合实力上泾渭分明，对他们构不成太大威胁，理论上也少了鏖战之苦。

下午13时比赛开始。在A组，Jipper首轮和GoA在de_nuke狭路相逢，前者以4分劣势惜败。次轮在de_aztec，Jipper和Su.Z-United麦芒对针尖，拼得难解难分，Su.Z-United先做CT，顺利拿下手枪局之后连下3城，shot和ipig购买了AWP，在队友的配合下，于己方桥头和水下设置新颖的双卡站位，打得Jipper狼狈不堪。精准的狙杀有效扼杀了T的进攻，有几局在T一度局面占优的关头，ipig的狙击技术发挥得淋漓尽致，为本队保住了胜果。Su.Z-United依靠着强大的压制优势，将上半场比分确定在11：1。下半场当真是风水轮流50年，虽然Su.Z-United拿到1分，形势已是赛点，但在队长CJ的带领下，Jipper显示出国内战队少有的心理素质，依靠沉稳的心态、准确的判断和极富弹性的防守打得T同样无可奈何。当比分最终锁定在11：1的时候，在场记者甚至认为这是提前上演的冠亚军决赛。两队进入加时，Jipper先当CT又以2：1领先，下半场一开局又进攻桥头得手，在3对2的大好形势下Jipper队员犯下了致命失误，占领爆破点后迟迟没有埋设C4，让对手得以大胆反扑，最终落败。如此结果让旁观者无不扼腕顿足。没有休息的连续比赛一直到了晚上，Su.Z提前出线，GoA和Su.Z-United胜率和积分相当，为争夺另一名额在de_train展开殊死搏斗，双方都已力竭神疲，仍旧互不相让，漫长的加时之后，卫冕冠军Su.Z-United惨遭淘汰。

B组的Star.ex和9ez倒是轻车快马，本小组的ev战队因未到场参赛被判弃权，实际上B组只有5支战队参赛，Star.ex轻松奠定了小组第一的位置，9ez紧随其后。

17日上午首先是C组和D组的比赛，C组的WonFly.XunJie.cn和M也没有遇到什么有规模的抵抗，对手松散的阵形和单调的战术一度让记者感到乏味异常，前者在常规战中负于后者，但在争夺小组第一的附加赛中以16：14胜出，算是小小的热身。D组的Hunter.Spirit倒是遇到了一些小麻烦，以两个8：13分别负于New4.HP和T.matrix，结果和SCEC、T.matrix积分相同，不得不进行单循环附加赛以确定小组第二。Hunter.spirit最终在de_nuke连克SCEC和T.matrix出线。中午的休息时间里，组委会组织了媒体和协办单位之间的CS友谊赛，本刊派出的代表队荣获亚军。






主持人的“幽默”吸引了本刊记者。

休息过后8强双败赛烽烟再起，Hunter.Spirit和Star.ex连战连捷，直逼胜者组决赛，两军在de_cbble鏖战，战况颇为惨烈。Hunter.Spirit技高一筹，13：11将后者打入败者组。而早先进入败者组的Su.Z和WonFly.XunJie.cn心知不容有失，打醒精神一路过关斩将，在败者组决赛中对阵。整个比赛过程又是持续到晚上21:30。

18日一早，Su.Z和WonFly.XunJie.cn的败者组决赛在de_aztec上交兵。前者的进攻很有成效，以6：6的比分易边。下半场当CT拿下手枪局后气势如虹，连取6分，眼看胜利在望，不想WonFly.XunJie.cn憋足了气殊死一搏，一个5连胜的小高潮又杀了回来，关键的第24局T在水下遭到对手迎头痛击，无奈称臣。过早开始的拉锯战使得Su.Z消耗太大，准决赛上他们迎战Star.ex，地图是de_nuke。上半场Star.ex输掉了手枪局，Su.Z痛快地以5：0领先，第6局形势急转直下，Su.Z被打得晕头转向，中场时反倒落后2分。下半场Star.ex凭借AK果断强攻，以13：9赢得了比赛，将与Hunter.Spirit争夺前往旧金山的飞机票。


忙碌的新闻区。


热情的观众们。

决赛！决赛！在主席台上，两队经过短暂的热身试探，便开始引入de_inferno的战局。开局Star.ex即大刀阔斧地采用rush，以人数优势击溃了Hunter.Spirit的防线，直落3局后Star.ex以中路的炸弹点A作为进攻重心，依靠性价比极高的AK从中路大通道和二楼的出口连续猛攻A点，Hunter.Spirit的Jimmy和Fire抵死不退，寸土必争，队友的回援也相当及时，双方在A点展开接连不断的攻防战，Star.ex伤亡惨重，但仍然频频得手。Hunter.Spirit的防守具有相当的弹性和连贯性，给对手造成了很大压力，将Star.ex的锐气一点点地磨掉。下半场Hunter.Spirit在试探后果断地进逼B点兵埋下了C4，Star.ex在反扑时具有人数和枪械上的优势，却因为配合的低级失误陷入对方精妙的卡位布局之中，直接导致被全灭。ECO局Star.ex把防守重心赌在A点，反被Hunter.Spirit的Jimmy以一杆Galil从二楼杀出，连屠3人。胜利使T信心大增，依靠精妙的闪光雷和立体进攻的配合不断占据A点得手，Star.ex虽竭尽全力扳回1分，但经济连续受挫，无法抵挡Hunter.Spirit霸气十足的进攻，欢呼声中Hunter.Spirit当之无愧地问鼎中国区总冠军！

唯我独尊——UT2004结局无可非议

WCG2004中国区第1次将在欧美流行已久的UT2004设为比赛项目，这样国内的UT第一高手、Quake Ⅲ全国冠军RocketBoy勤练不辍之后，终于有了为国出赛的机会。果然，在双败比赛过程中RocketBoy所向披靡，以深厚的技术功底、恐怖的枪法和流畅的全局压制屠戮诸位强手，从容地在胜者组冠军宝座上等着对手的挑战。败者组决赛中X5.Copycat战胜队友leon，获得了和RocketBoy一战的机会，可惜悬殊的实力使他只获得了7分，7：27的比分让RocketBoy令人信服地获得UT项目的机票。


单 挑 ！


寂寞高手RocketBoy。

赛后比赛亚军徐靖恺并不惋惜，委婉地表示了自己与冠军之间还有较大的差距，他说：“在以前的比赛和训练中，我们多次交手，成绩与今天的结果差不多。”不过令人欣慰的是，他下一步将会把主要时间和精力用在学业上，由于2004WCG中国区选拔赛UT项目只有冠军才有进军美国总决赛的资格，而徐靖恺即将赴英留学，因此时间与WCG赛程上有冲突，他最后放弃了UT项目候补队员的资格。同时表示，对于喜爱的游戏，只有看机会，如果有机会他还会参加下一届的WCG。

老片新看——星际争霸仍是热点

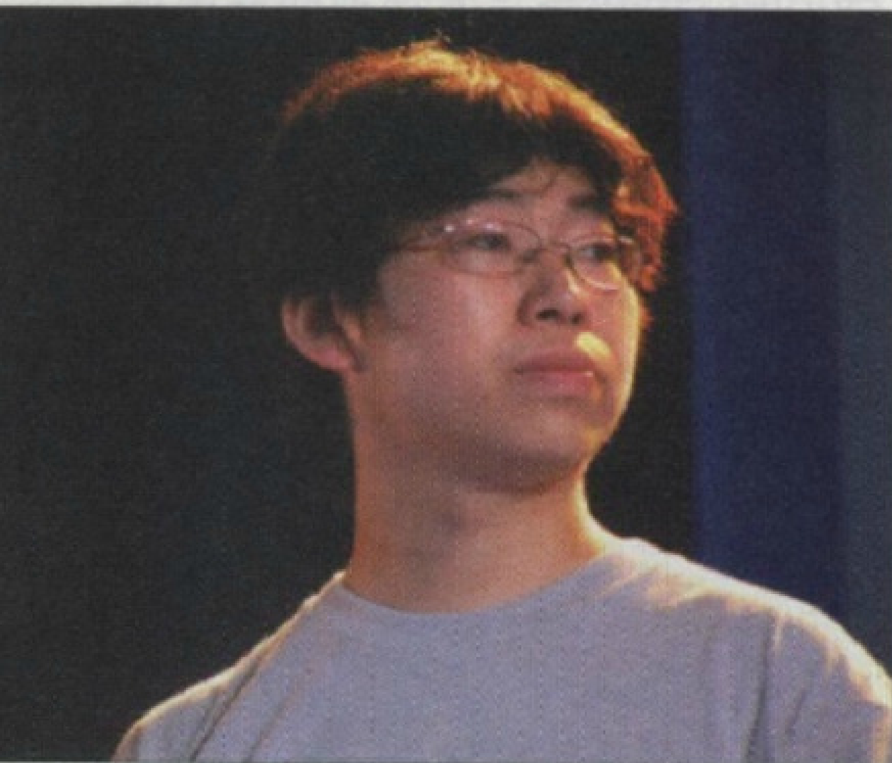

卫冕冠军沙俊春。

星际项目曾经是电子竞技中最受欢迎的项目，但是时过境迁，CS和魔兽已成为人气聚集所在。不过依旧有大批痴心不改的玩家为了星际比赛的精彩场面欢呼。本次比赛中过去的星际名将如MTY、8da.2K均未能进入4强，本届比赛的决赛由败者组冠军刘强（COU）挑战胜者组冠军沙俊春（PJ）。第1场比赛地图是Gorky Island。PJ选用了Terran，出现在4点钟位置，COU使用Protoss出现在2点位置。开局PJ打得相对保守，而被称为战术大师的慢手流代表COU打法奔放，首先出甲虫进行空投压制，延缓了PJ在高地矿扩张的时间，而且COU的两个龙骑和一只甲虫在高地上留守，迫使PJ在高地下的边缘造下基地，但PJ在机械化部队成型之后迅速集结，清除了空投的兵力。开局谁也没有占到便宜。

PJ保守地用Tank慢慢向前推进，以至战线拉得过长，COU抓住机会用满天的闪电和龙骑士全歼了PJ的部队。紧接着Protoss仲裁者出现，在仲裁者冰冻的压制下PJ节节败退。COU的隐形侦察机也发挥了很大的作用，PJ的2次运输机空投都被及时发现，被仲裁者冻成了冰块扼杀，而冰块解开的瞬间等待它的是无数道闪电。引来台下的观众雷动的彩声。随后COU利用High Templer复制一队仲裁者冲入PJ基地，并使用传送魔法将兵力迅速分布在基地中展开混战，PJ的机械化部队完全丧失了优势，最后只能打出GG，让COU先胜一盘。

不过第2场PJ改变了战术，选用Zerg对抗COU的Protoss。PJ出现在地图上方。双基地、血池、气场、蛇塔的建造顺序很清楚地表明，他的战术是刺蛇rush。在rush之前，PJ狡猾地用一队狗先进行了冲击，除消灭掉COU试图探路的Probe和Zealot之外，还营造出准备压制打持久战的气氛。不过当裁判把屏幕移到地图中间时，台下一片哗然，原来PJ的一队刺蛇已快速向COU的位置靠近，而COU的基地只有数量不多的Zealot。结局不出所料，COU的Zealot在成队的刺蛇和小狗面前完全没有反抗余地，PJ毫无悬念地获胜，他也成功地卫冕了WCG中国赛区冠军。

两个冠军——不败的法兰西


新科状元杨正。

两个齐达内，两个亨利，两个皮雷，两个特勒泽盖……但上帝只有一个。

上帝在那一天不但要选择球衣的号码，还要选择球衣的颜色。最终上海选手杨正以2：1击败程楠，成了2004WCG中国区总决赛产生的第1个冠军。纵观这场巅峰对决，其真实性体现于防守与控制球是获胜的关键，体现于比赛的胜利往往来自于球星的灵光乍现与对方的无谓失误。

这不，当在场观众正在抱怨开场后双方踢得过于稳健、场面平淡时，杨正指下的齐祖忽然传出了一记绝佳的45度角斜传，特雷泽盖拍马杀到随即以一脚漂亮的凌空撩射打破了僵局。

而丢球之后的程楠开始奋力反扑，但因心态急躁，失误较多，在对方严密的防守之下毫无建树。急躁的心态最终为对手创造了点球的机会，相反，亨利于“61分钟”也没有因那该死的“草皮”措失良机，把比分改扩大到2：0。

而后双方再次处于胶着状态，放下了包袱的程楠在“第77分钟”终于利用一次下底传中，由亨利在禁区内抢点扳回一分，无奈的是最终程楠未能扭转败局。不过，好在本场比赛的结果并不影响全球总决赛入场券的分配情况，杨正、程楠和第3名李君将于今年10月一起赴美，代表中国参加FIFA项目的比赛。在世界的舞台上，他们都还有机会展示自己的实力。

卫冕成功——苏昊蝉联WCG2004《魔兽争霸III》冠军


苏昊憧憬美利坚。

《魔兽争霸III》是本次WCG单项竞赛项目中人气最高的一项，整个大赛过程中，每当进行魔兽比赛的实况转播时，都会引起台下观众的欢呼和高度关注。本次中国总决赛也聚集了一批中国魔兽项目的新老高手，如郭斌（8da.2K）、苏昊（sohu）、孙力伟（xiaoT）、尹路（DT）等人，身边经常围满了要求合影和签名的电子竞技热心玩家。而从本次比赛的情况看，新一代选手正在慢慢成长起来，如8da.2K等老一代知名选手已不再是唯一值得注目的焦点。孙力伟作为当年星际时代曾击败过一代巨星Grrr……的天才选手，在今年的各种赛事上都取得了非常好的成绩，因而成了比赛中人人关注的核心。可惜的是，比赛中他未能充分发挥自己的实力，止步于4强之外。

下面我们来关注一下魔兽项目决赛的情况，由于WCG比赛施行的是双败淘汰制，胜者组冠军苏昊只需要获得一场胜利就可夺冠，而他的对手，败者组冠军，同一俱乐部的队友李晓峰（sky）则需要连胜两场才能站到最高领奖台。

比赛的第1张地图为经典的Lost Temple，开局suho的NE出现在12点方向，sky的HUM出现在6点方向。suho使用了恶魔猎手+弓箭手的战术，先扫清了副矿的怪物，但他并没有急于扩张分基地，而是先升级主基地准备攀升科技。为了节省资源，他也没有造很多的兵力，而sky则相对更具扩张性。在MF的同时，很快在副矿造下分基地，随后法师带了两个步兵进行了一次试探性的进攻，不过在suho的防御面前无功而返。随后suho趁势带一小队弓箭手进攻sky的分矿，当他到达HUM分矿时sky的主力狡猾地分兵包抄过来，双方在sky的两矿之间展开一场混战，最终sky利用sohu的一个失误将恶魔猎手送回了祭坛。

sky随后加强了两个基地的防御，针对sohu对空力量不强的特点，他采取了直升机+坦克的战术。尽管suho意识到对方要大规模进攻，在家里造下了两棵古树准备防守。但sky大批的直升机和地面主力分别袭击了suho的主矿和副矿，使得suho的兵力难以兼顾，最终suho主矿和分矿的远古之树均被拆掉，不过sky的直升机也损失惨重。此时sky已明显占据了场面的优势，随后他在加强了直升机的同时，又建造出了4辆蒸汽坦克，面对HUM的机械化攻势，兵力和资源均不足的suho也难以抵挡，在两矿双线不得不用所有兵力防守坦克和直升机强攻，最后suho集合了所有兵力进行最后一搏，试图击破s对手的主基地扳回劣势。sky6级法师使用瞬间移动并召出宝物地狱炎魔，suho不得不使用回城，随后sky的大军压境，取得了第1场的胜利。

在这场比赛中，李晓峰人如其名，利用人族对精灵族空军上的优势，发挥直升机的机动性和火力，牢牢压制住了苏昊的发展，始终控制住了局势，为台下的观众奉献了一场精彩的对决。



随后第2场的比赛地图是NE优势地图GW。NE会利用这张图上的雇佣兵营里的雇佣兵会使用驱散给召唤生物造成致命打击，使得HUM法师召唤的水元素完全失去了作用。不过比赛开始不久，sky抢先雇出了佣兵，这让suho只剩了两个英雄，恶魔猎手和娜迦。由于双方的基地相隔不远，双方在MF的同时很快就摸清了对手的底细，sky第二英雄山丘之王出来之后马上对suho进行骚扰，双方在suho基地外围展开攻防战。suho的利爪德鲁依出来后sky也迅速转型破法者进行克制，从场面上看sky处处占优，先后击杀了suho的恶魔猎手和娜迦海妖，sohu只能依靠自己的弓箭手和德鲁依苦苦支撑。此时sohu狡猾地将3只德鲁依隐藏在了身后月亮井的后面，sky见对手没有了英雄，兵力又不多，于是对sohu的主基地展开最后的攻击，在场所有观众都认为他将再次取得胜利。就在这时，sohu的德鲁依突然冲出，将sky的山丘之王堵在了基地里面，在熊的利爪和古树的凶狠打击之下，sky的英雄和兵力损失惨重，此时sohu的英雄再次走出祭坛，而月亮井也充满了井水，在娜迦的冰箭之下sky的兵无一能逃脱，sky衡量了一下利弊，最后打出了GG。苏昊漂亮地反败为胜，成功卫冕冠军。

赛后本刊记者在现场采访了苏昊，对于卫冕他并不感到意外，他对记者表示，中国的冠军并不能说明太多问题，如何在未来的世界总决赛上突破去年的成绩，为中国争取拿到奖牌，才是他目前最重要的事情。



全家福

尾声

正如苏昊所说，WCG并没有在北京结束。WCG是世界所有电子竞技爱好者的比赛。

15位中国的顶级高手正磨拳擦掌，紧盯着大洋彼岸。为此我们也统计出了目前世界各国已获得出线资格的选手与战队的名单。他们将与我们的“国手”决战美利坚。

WCG 各国出线名单（截止 2004 年 7 月 22 日）

俄罗斯
CS：Team M19
UT2004：FM^Navigator FM^BrazoR Spank
WarCraft Ⅲ TFT：[64AMD]Caravaggio r095us.Soul.SK r095us.RangeR.3wD
StarCraft：PGC.Androide[3D] vWeb.Advocate[S2] RiF)EX
FIFA 2004：M19*Alex/M19*Wer
极品飞车：F1"Lev/USSRxTurbo
保加利亚
CS：Club35
StarCraft：Beast ToT)EnjoY
WarCraft Ⅲ TFT：SK.Insomnia SK.ZeeRaX 3wD.Four20
FIFA 2004：[LnX]Seagael [LnX]bbb
UT2004：Sektor EvilAvi

芬兰
CS：astralis
丹麦
CS：The-Titans
挪威
CS：eXcellence
罗马尼亚
CS：TeG
WarCraft Ⅲ TFT：TeG-Bird [pG]Crimson TeG-Orly
UT2004：TeG-ppasarel TeG-Ucs TeG-rhw
FIFA 2004：TeG-Gica
瑞典
CS：SK.swe

ASUS 华硕超级平台杯
《反恐精英—

《零点行动》
de_dust2地图的技术与战术



我记得我是在三年前开始接触CS的，当我知道CS不仅仅是混战乱杀，比赛才是游戏的精华时，我开始把《反恐精英》看作一个竞技项目来勤加练习。现在我就把自己在平时比赛中积累下的一些经验写出来与大家分享。

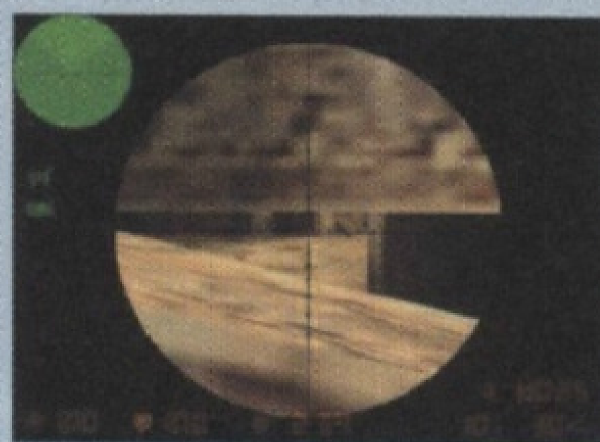


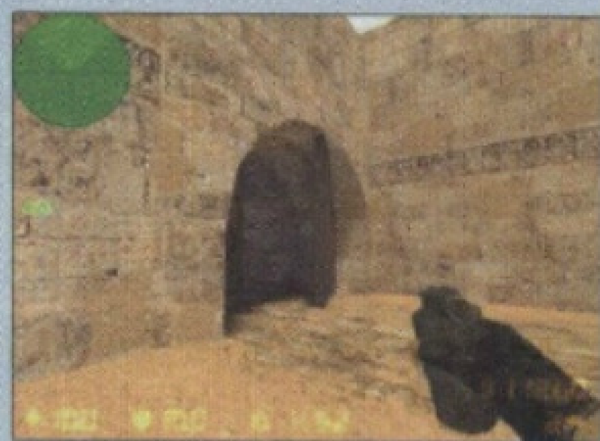
一、技术篇

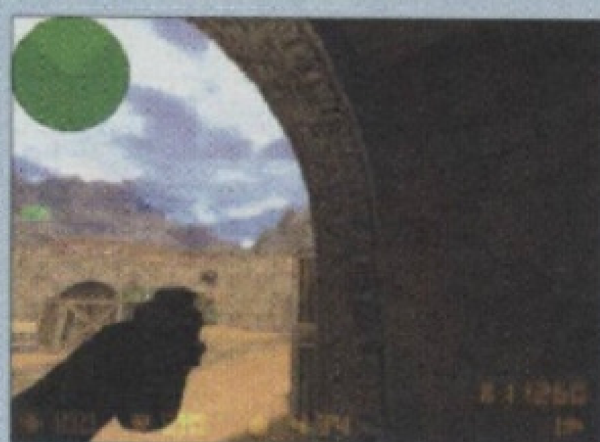
首先应根据个人的感觉设置适合自己的分辨率、鼠标速度及按键等参数，这样才能保证稳定的发挥。另外尽量使用游戏的默认设置，不要调整config.cfg里的参数，否则在正规比赛时会不适应，吃很大亏。

首局的手枪大战直接影响着后面两局双方火力上的明显差异，是比赛中至关重要的一局。而且在ECO的局面时也只能靠手枪来翻盘。所以手枪练习也是必不可少的。很多人在1.5版中喜欢用USP和沙漠之鹰这两款威力较大的手枪，而且USP作为CT的默认手枪，就给CT节约下足够的Money来配备手雷和拆弹器。T的默认手枪Glock18在《零点行动》中做了一些修改，威力稍微增强了些，弹道也集中了不少，所以T也可以考虑用默认的手枪配上防弹衣或者手雷了。

枪法好当然是成为一支强队的前提，不少人都在混战服务器里杀人练枪，而我认为自己建一个10人的主机打POD是个不错的选择。很多职业队都要以杀掉一定数量的POD作为每次训练的必要项目。如果觉得POD枪法太强的话可以考虑先让POD全都拿刀。练枪时还应注意一些细节，如像M4a1和AK47这样杀伤力相当大的武器，连续有频率的点射会给对手造成致命的伤害，而且会给敌人带来一种无形的压迫，直接关系到比赛的胜负。《零点行动》中的新枪Famas和Galil大家一定都用过了，我感觉匪徒的这把新枪性能很不错，后坐力比AK低，攻击力也不错，而且35发的弹匣足够用了。警察的Galil射速很快，不过弹匣中只能装满25发子弹，所以我认为它更适合点射，三连发的功能将会重创敌人。而扫射时要把注意力集中在弹道而不是准星上。还有就是尽量保证与敌人一对一开战，再强的人在两个或两个以上敌人面前，他的胜算也会相当低。不少玩家都喜欢用AWP，因为只要打在敌人上半身就会达到一枪毙敌的效果。不过选择AWP的玩家最好把狙击的功夫练得相当硬，包括定点狙、跳狙、闪狙和瞬间镜，这样才能在比赛中应付各种情况。而且站位的选择也是很重要的，尽量保持和敌人远距离作战，根据对地图的熟悉程度，选择合适的点站位。还有就是尽量保持有队友机枪的掩护，配合作战。如果你的AWP只是一般的话还是多练练机枪吧。


图1


图2


图3

个人意识的培养要将看DEMO和平时的练习比赛结合起来。看DEMO时最好不要打开地图，要认真看主视角的屏幕，注意选手瞄的位置和站位，这样会学到不少东西。指挥是一个队的灵魂人物，对一场比赛的输赢起着关键作用。我觉得指挥首先应该有清晰的战术思想，并在平时把自己的战术思想说给大家听，然后多

有奖战术征文（二）
—零点行动》

■黑龙江 董滨



多练习，好在比赛中形成默契的配合。指挥看DEMO时应针对不同地图学习不同的打法，有大局观。队员在比赛时也不要被指挥所束缚住，当然，我说的并不是不听指挥，而是不要在指挥下达命令后就慌乱转移，应该小心可能出现敌人的地方才对。而且要切记CS比赛是团队比赛，任何的个人英雄主义都极可能导致我方失利。打比赛和混杀不同，混杀注重名次和杀人数及死亡数，而比赛的关键在于配合的乐趣和整局的输赢。

比赛中应注意很多细节问题。每个CS高手都不会放过任何可以CAMP的角落，而且在检查时要随时准备开枪。定位瞄点时要把注意力全部集中在准星的地方，心里想着随时都可能出现敌人，这样才能在第一时间将敌人击毙。2人配合时要注意避免视野重复，并交叉前进（一个蹲点，一个前进），并注意要给同伴留下换弹匣的时间。2人防守瞄一个点时要分为近点和远点，这样突然出现的敌人即使大跳出来也会被瞄远点的杀掉。大部队前进时要拉开些距离，这样可以快速射杀突然出现的敌人，并减少中埋伏受到的损失，当停下来准备Rush时要按提前分配的方法投掷Flash和烟雾。要注意《零点行动》中的烟雾效果不比Flash差哦！还有很重要的一点就是比赛时是允许互相交流的，靠发命令并不能准确表达你的意思，用简洁的话通知队友才是最有效的。



二、战术篇

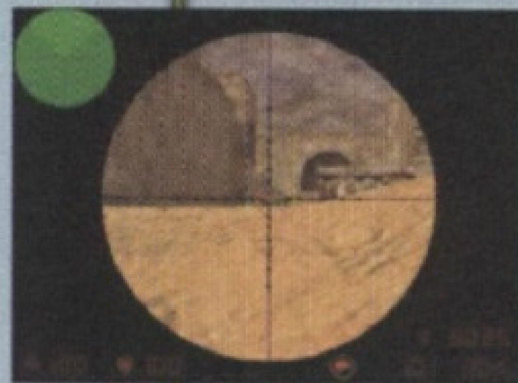
de_dust2，因为这张地图有相当好的平衡性，对于T和CT的攻防战，靠的完全是战术和配合，所以目前国内很多玩家都喜欢打这张图，也被称作教科书地图。下面就是我自己对这张地图战术上的一些个人见解。

Terrorist

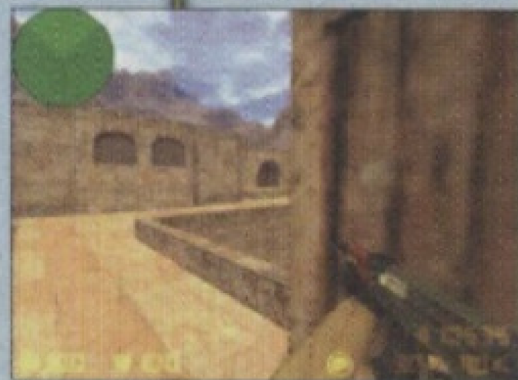
作为主动进攻的T方，在de_dust2中战术有很多种，而且A、B区也分散了CT的兵力，这样T就可以利用以多打少的优势进攻，而且在《零点行动》中调整为T布下C4时间就会停止（而且对布下C4的T有特殊的金钱奖励）。所以我个人比较喜欢“131”这种慢热的打法，也就是A大道和B洞各一名T，其他三名T在匪小道前面的狙点压制敌人。“131”的打法应该是中路的三名T拿C4，这样可以随时变化队形，慢慢找出敌人的薄弱环节进行猛攻。而且会干扰CT的判断，形成哪里都有人的判断。不过这种打法对负责A大道和B洞的T要求要高一些，他们必须有足够强的枪法和意识来阻止压出来的CT，或是进行佯攻来配合中路的队友。


图4

中路要有一名T负责在开局时在匪基地观察中缝，从而了解CT在B区防守的人数，也可以帮助B区的T检查是否有快速进入B洞一层的CT或提前知道敌人Rush中门的打法。（如图1的点可以轻松将从中门快速进入B洞的CT爆头，并不会阻碍观察中缝的队友的视线。）中路行进时最好往中门扔一颗烟雾弹来阻挡此处看人的CT的视线。B洞的T最好配备上各种手雷。在Flash的掩护下迅速到达1、2层的楼梯处瞄着B区进来的入口。当中路的同伴压制在小道拐弯处时这名T也可以在一层用Flash配合小道的进攻。同时大道也进行干扰来牵制CT的火力。当T顺利攻上平台并布下C4时，那名B洞的T早已经站好了位置，守株待兔杀掉急着赶回A区支援的CT，或者进入B区，在B区木门处从身后轻松杀掉赶回A区支援的CT。（也许你觉得这并不光彩，那你一定是个菜鸟。这只是一个成功的战术，哪里说不让在背后开枪了？）


图5

刚才介绍的是主攻小道，如果主攻中门的话也是很有效的打法。这时B洞的T只要牵制住B区CT的火力就行，中门压出的T在确保没人发现后应立即静音到达对面，防止被大道的CT发现，再慢慢向B区移动。这时大道的T则负责佯攻。在B区成功占领并布下C4后，大道的T就可以慢慢向警基地的转弯处移动，将赶去B区支援的CT在背后轻松杀掉（和主攻小道的打法类似）。


图6

“131”也可以变化成“32A”（小道3人、大道2人）和“32B”（中门3人、B洞2人）两种打法。在大道的T（如图2）助跑时投掷Flash可闪到刚刚压到A门的CT，对抢占位置很有利，当检查确定没有CT压到A门后可迅速转移到中路，同时中路一名队员迅速转移到B洞2层。这样

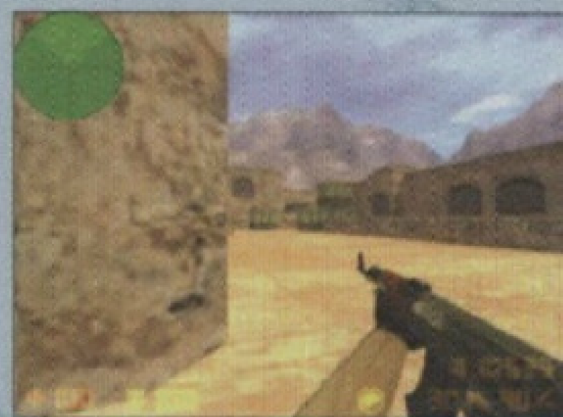

图7


图8


图9

就可以两面夹攻B区并迅速占领，然后布下C4防守。注意在夹攻时B洞的2名T先行动，如果没人瞄B洞里面可按图3的点投掷Flash，闪到门外的CT。这时中门的一名T向小道投掷Flash并迅速跟随前面两名T冲出中门，扑向B区。注意进攻的速度要快，防止A门探出CT从背后包抄，也要仔细检查警基地是否有埋伏的CT。布下C4后，在图4位置看守B洞是个很好的选择。

同样B洞的T也可以佯攻B后迅速向小道转移，同时中路的一名T迅速往A门转移，形成对A区的夹攻。注意加快节奏，防止从B洞探出CT从身后包抄。

ECO时应该集中火力，在B洞外的两侧搭人梯（或其他位置），争取用最少的损失将探出的CT杀掉并拿枪（尽量让血多或者枪法好的拿），或采用快速Rush的方法，不过成功的几率低些。

C4的布设也是很有研究的，在占领A或B区时要立刻在队友的掩护下布设C4。T在A区布设C4时有两个选择：大道包点（如图5）和小道包点（如图6）。大道包点的好处就是可以一直看守C4直至爆炸，自己也不会被炸到伤太多血。但是C4不要布在靠箱子较高的那个角，否则容易让CT在箱子后面就可以拆掉。这个位置只会让回来支援的CT看到一个脑袋，不易被CT击中（击中将会致命呢），所以即使以少打多也很容易保证C4爆炸。注意要有队友看守A木门。小道包点的好处就是不用管从警基地和大道上来支援的CT，全部压到小道看守，只管看着平台的包就可以，同时可以在平台上的点（如图7）配合守包；T在B区布设C4时也有两个选择：B洞包点（如图8）和平台包点（如图9）。B洞包点比较明显，就算CT攻进来拆C4，在B洞口处的T也可以立刻将其击毙。但要注意后面需要一名同伴看守后路。平台的包点适合以少打多，先靠左边的墙角按兵不动，当听到CT拆包2~3秒后立刻闪出将其杀掉，就算还剩下几个CT他们拆C4的时间也不够了。所以要注意拖延时间。

Counter-Terrorist

CT的任务就是防守A、B区。一般的打法都是3A2B。

A区防守分为全压大道或3人在平台配合防守的打法。很多战队在当CT时都会在A门大坑的位置做文章，两人利用箱子一上一下的一条线防守往往很奏效。另一名CT则在警基地和大道的路口看守小道。三人在平台则是常用的战术：2人在小道集中火力防守一点，1人在平台观察大道（注意要以能看到是否有人条入大坑为准），也可以在平台上的绿箱子上看守大道。CT也可以选择快速压出小道（如图10），虽然以前都在图中瞄的位置叠罗汉上去，但我觉得图中这个位置上去比跳上2个箱子快了不少。

B区在防守时可以两人进入B区重叠防守B洞，但这样容易被B洞里扔出的Flash闪中，或被中门出来的T偷袭。所以我觉得这样的防守更好些：一个在B门外或窗口看B洞，但这个人的枪法要过硬，因为这2个位置很容易射杀并阻止T的进攻。另一个在看中门顺便跳看小道是否有T。发现有T则可投掷手雷炸或闪到敌人（如图11），或是用AWP在中门观察T去了哪边，有经验的玩家在中门使用AWP时会退到靠后面墙的位置再闪出去狙掉T的狙击手，因为一般T瞄中门时都来不及调整到这个点。

如果T已经冲进B区并准备布C4，那么防守B区的2名CT应立刻发出“需要支援”的命令并在门外等候同伴支援，马上冲进去的话只会倒在4杆枪的面前，而损失了CT方的火力。在A区接到命令应立即去B，可从小道跳到B洞或警基地去B区。这时要小心B洞一层等候的T。在图12的位置投掷手雷可以炸或闪到图13位置的T，也可以闪到另一侧看守木门的T。注意调整投掷的高度和距离会有不同的落点。Flash扔出时从B洞反攻的CT应该已到达B洞内的楼梯（也要小心图4的位置），同时从木门、窗口迅速进攻，将T一举歼灭。如果是A区布下了C4，那么B区的CT可能刚刚回撤到中门的位置，一般都是从小道反攻，但要小心门后或B洞一层等候多时（身上都挂了蛛网）的T。

ECO时CT的打法很多，可以集体在A平台防守，主要以让对方掉枪为目的，或都买O4压A门。注意，如果指挥决定Rush出去的话就快速冲出，败了也不能停或后退，这样会挡住后面人的路，而且会等来T的手雷及穿透伺候。也可以买好O4在出生点按兵不动，只派一名CT去B洞外观察B洞，可利用箱子叠罗汉防守中门，并派一人看守大道，同时根据声音判断T是否从小道进攻，但也不要盲目回A，等确定下来再反攻也不迟。

站位防守时要找到合适的掩体，必要时还要能够及时躲出敌人的攻击范围，等候支援，避免在以后的反攻战中使我方在人数上处于劣势。而且接到命令后的CT应立刻回撤支援。因为C4爆炸的时间只有35秒，所以一定要抓紧时间。根据T不同的打法随机应变。

最重要的一句话就是：CS比赛是5个人的游戏，战术配合才是最重要的！

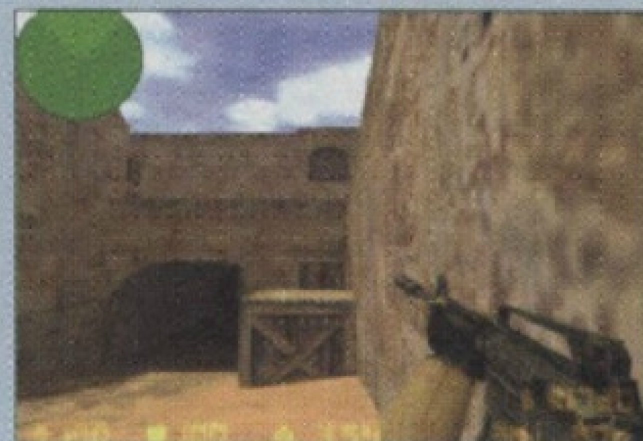
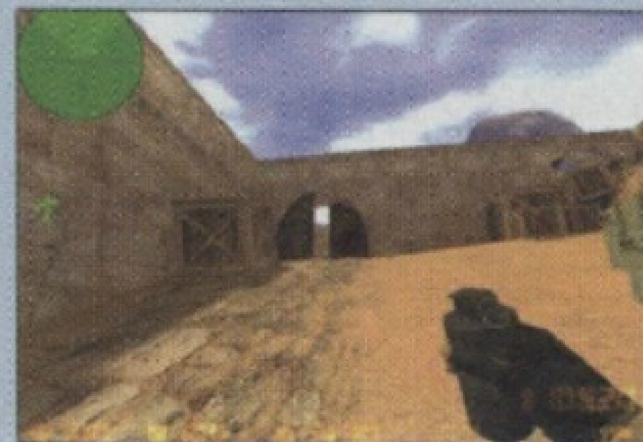
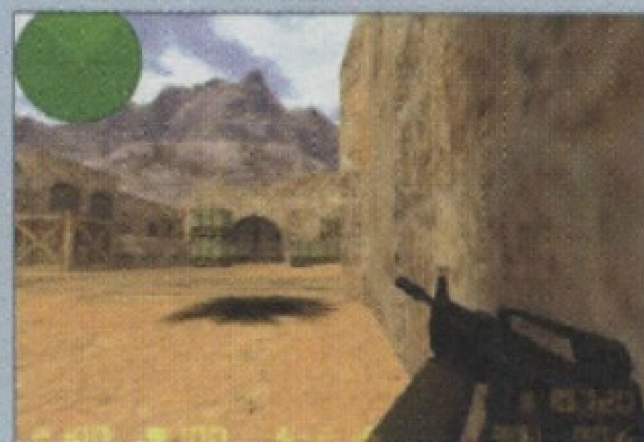

图10


图11


图12


图13

所获主要奖项

2001 WCG成都分赛区 冠军
2001 WCG中国区决赛 冠军
2001 WCG韩国汉城总决赛 16强
2002 WCG上海分赛区 冠军
2002 WCG中国区决赛 冠军
2002 湖南王中王中国CS争霸赛 冠军
2002 湖南都市频道中国CS争霸赛 冠军
2002 CBI中国电子竞技大赛CS项目 冠军
2003 CBI中国电子竞技大赛CS项目 亚军
2003 CIG中国电子竞技大赛 冠军
2004 山西通讯杯全国CS大赛 冠军
2004 合肥“冰点杯”全国CS邀请赛 冠军
2004 CEG上海分赛区 冠军

中国电子竞技先锋20人（七）

赵元 EVIL之父

姓名：赵元　ID：Alric
主要项目：CS　生日：1981年6月3日
爱好：篮球、电影　籍贯：广东省珠海市

■本刊记者 Alan

这些令人瞠目结舌的成绩似乎和“赵元”这个名字形成了巨大的反差。在中国，可能有很多人不知道赵元是谁，但是玩CS有些年头的玩家不可能不知道“EVIL”。赵元正是这支当年横扫神州、雄霸中国的EVIL战队的创始人。没有他，就没有中国大批从EVIL如雨后春笋般冒尖的CS高手，也不会有强大的、被称为“中国职业CSer摇篮”的EVIL。Alric这个ID属于赵元，也和中国的CS神话紧紧捆绑在了一起，直到今天，这个轨迹还在延续。

那还是上个世纪的90年代末，赵元在马来西亚留学，一个叫CS的游戏吸引了他的目光。尽管只是一个测试的beta版本，但在赵元眼里，这个游戏有着特殊的魅力。于是他把这个游戏介绍给了他的同学，也包括他在国内的好友，后来的中国CS第一位狙击教官skybear。在一群志同道合的中国留学生的建议下，EVIL成立了。估计这让很多人想不到，这支中国第一的战队居然是在国外成立的。

EVIL在赵元和队友们的努力下，很快壮大起来。一开始EVIL只有国内和国外两支分队，人数很有限，总体水平却很高。随着赵元学业结束回国，CS在国内的受众群逐渐发展，EVIL的名气也开始扩大。更重要的是，当时加入EVIL的CS玩家极为有限，在综合实力上几乎可以代表中国CS的最高水平。正是由于这个原因，EVIL不久已经可以和当时中国第一强队*GD*（队内有中国第一突击手5418等人）分庭抗礼。2001年，EVIL精英队FF在赵元的带领下，顺理成章地成为了WCG 2001中国区的冠军，来到韩国汉城迎战世界诸多CS豪强。至此EVIL已经开辟了中国电子竞技历史上的新时代——中国最大的战队、人数最多的战队和水平最高的战队，而这支战队还并不是真正意义上的职业战队。EVIL能有这样的阵容和成就，赵元和他的朋友功不可没。



WCG 2001之后，中国的CS队伍呈爆炸式猛增，CS也以铺天盖地之势迅猛成长。此时的EVIL已经拥有不下20支分队，而且这个数量还在不断增加。许多CS精英以加入EVIL为荣。出于管理上的难度和今后发展的考虑，EVIL领导层最终决定只保留有限的几支精英队，而将其他分队解散。诚然，这是一个很艰难的决定，也是很有勇气的决定。

“EVIL解散了。”这是在当时CS界流传着的说法。赵元则始终作为战术指导和教练，指点着他的弟子们。尽管经历了CS版本的变迁，经历了四处寻求赞助的艰辛，EVIL的精英队仍然延续着昔日的传奇，攻无不克，战无不胜。2002年E.Zero（EVIL-UF分队主力）又在WCG 2002中国区决赛上横扫列强而称王，但因为一些人为因素没有能够前往韩国参加总决赛。在WCG 2003中国区决赛上，更名为E.Star的E.Zero和原E.Zero队长Mahdi带领的Devil-U同室操戈，最终惜败。EVIL的历史到此也告一段落。

“只要投入，就要最大限度地努力以证明自己。”赵元在日常生活中为人十分平和，也非常好接触。熟悉他的朋友都称他为“鱼”，他也很喜欢和朋友们交流。来到CS的空间里，无论接受指导的人还是旁观采访的我，都能感受到他的苛刻和细心。中国第一王牌军的高贵、骄傲和尊严，只有在键盘和鼠标的跳跃上、在枪声和火光中才能感觉到。他的心血和希望已经倾注在这块血火交织的虚拟战场上，能够有多少产出，可能没有多少人真的清楚。不过了解赵元的人都知道，他始终没有放弃自己的梦想。

“2001年汉城那次，并不能算是真正的较量。国人对CS的理解，直到今天都很有限，只有完成这一突破，才能真正在世界赛场上证明自己的存在。”说着这些，赵元眼里的光芒从来没有黯淡过。

暗夜里的天敌
——吸血鬼猎人（下）

■游侠创作室 龙神将

粗鲁的猎人：吸血莱恩


女性永远是吸血鬼故事的灵感源泉，可是和传统的吸血鬼世界不同，我们要慢慢学着习惯女性吸血鬼猎人的出现。

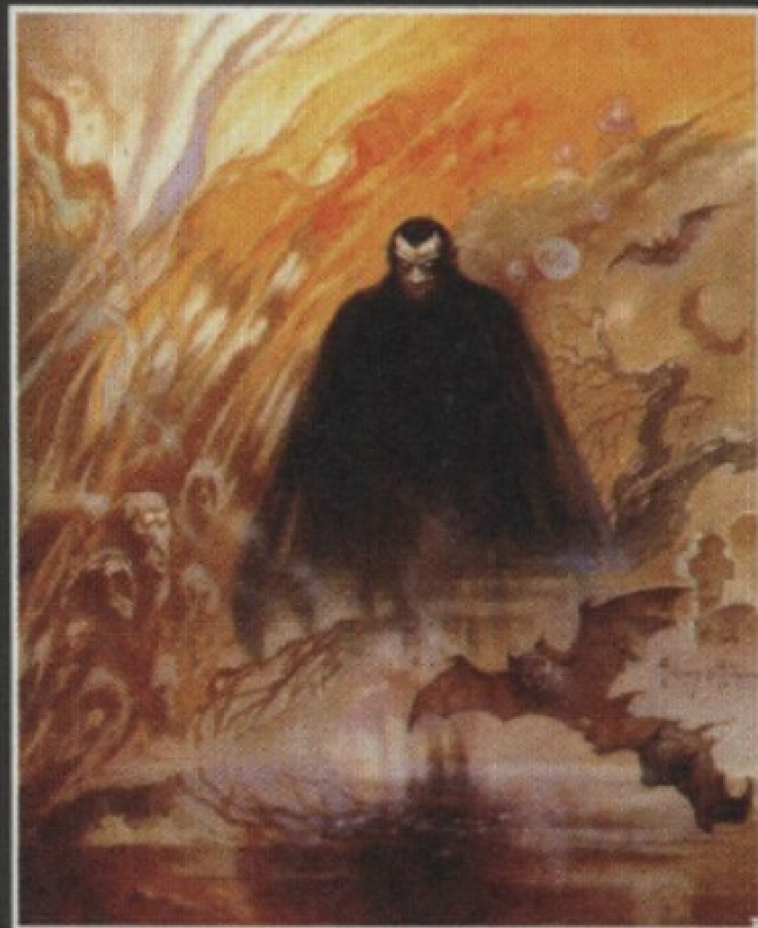
我们虽然被人类笼统地视为恶魔杀手，然而吸血鬼的内部世界却是各阶层泾渭分明的复杂国度。虽然经历了漫长的时间，可就连我这样“老资格”的吸血鬼也无法彻底弄清楚存于这世界中的所有吸血鬼组织和规则。说到底，还是因为“避世”规则保护了吸血鬼的秘密，“避世”所要回避的不仅是人类窥探的目光，还包括要规避其他的吸血鬼家族成员。从古代开始，每一个城市中都盘踞着一个吸血鬼家族，家族成员们团结一致，像是山野中的狼群那样看守地盘和“牲畜”。吸血鬼是个很奇妙的种族，他一方面规定吸血鬼残杀同类是最严重的罪行，另一方面又默认家族之间为争夺地盘而展开的战争行为。在中世纪时，我曾经历过几场惨烈的同类相争，不过，当时谁也不会料到有一天人类间的战争竟然也会涉及到吸血鬼，并差点彻底毁掉了血族……

1933年1月31日，我当时曾站在柏林大教堂那座装饰华丽、带有意大利文艺复兴时期风格的圆顶上，俯身看着楼下高举火炬游行的冲锋队员。那些狂热的人组成了一个缓缓转动的反“万”字标志，作为一名吸血鬼我能深深感受到那标志所蕴含的邪恶力量。在5月10日午夜，成千上万名学生高举火炬游行到柏林洪堡大学对面的广场。广场上小山般堆满了书籍，他们把火炬扔进书堆，然后像添加柴禾一样再不断地把书往火里扔。据统计，大火吞噬的书多达2万册。纳粹党领袖之一戈林对大学生说：“你们干得好！在这午夜之际把过去的精神付之一炬，这是一次强有力的、伟大的和有象征意义的行动。”

其他的大学城，也相继举行了“焚书日”。图书审查、禁书、焚书，在中世纪已相当流行了，教皇属下的《禁书目录》委员会，曾如宗教法庭一样声名赫赫。

当时我们认为这个疯子统治下的国度必定是如同中世纪的圣方济会一般可笑的小丑国家，可惜这种轻视第三帝国的观点使吸血鬼们忽略了当时与中世纪相比，科技已有了长足的进步。当我们听说纳粹分子把世界上许多科学家抓来研究一项超自然的工程时，很多吸血鬼都在讪笑希特勒的野心：他难道想创造出一支僵尸大军来对世界发动一场异乎寻常的战争吗？然而不久之后的一些消息却令我们紧张起来，一些欧洲的吸血鬼被纳粹分子捕获了，他们的血液被用来培育出人造的吸血鬼！历史上吸血鬼与人类很少合作，无论是哪一方都不相信《圣经》上所说的绵羊与狮子同眠会在俗世实现。不过，在危险的共同敌人面前，吸血鬼与反纳粹组织还是合作制造了一个秘密武器：人类与吸血鬼混血的莱恩。

在传统的吸血鬼家族中只有那些纯种的吸血鬼才享有家长的地位，他们是所谓的“贵族”；像我这样由人类转变为吸血鬼的则是“平民”；还有一种半吸血鬼，即一半吸血鬼一半人类的混血儿。这第三类吸血鬼往往是由于其父母一方为吸血鬼另一方为人类而具有人和魔鬼的双重人格。不幸的是，他们也正因为身上流淌的两种血液而同时被吸血鬼和人类所排斥，不过这些边缘吸血鬼或边缘人往往因为自己的混血而具备一定的优势：他们拥有吸血鬼的某些强大能力而不必恐惧阳光的威胁。当然，若是长时间暴露在烈日下他们也会遭受严重的伤害，不过这总比像我们这样的纯粹吸血鬼一碰到清晨那微弱





的光线都立刻烟消云散要强很多。

吸血鬼讨厌混血儿的一个重要原因在于，他们往往在其生命的初期会充当吸血鬼猎人这一不光彩的职业，这也是他们能被人类社会所容忍的重要原因。中世纪时代的梵蒂冈教皇利奥十世——就是那位为了兴建宏伟的罗马圣彼得教堂而大量发行赎罪卷，并且创造性地喊出了“只要购买赎罪卷的钱一敲响钱柜，罪人的灵魂立刻就可从炼狱跳上天堂”这一划时代广告语的一代商界伟人。他的一位红衣主教在给他的信件中描述了来自罗马尼亚等东欧教区的消息：“吸血鬼的（混血）后代天生异质，能够在人群中一眼识破化身为人的吸血鬼、狼人，以及其他女巫和魔鬼。”在这一报告的启发下，宗教裁判所增添了不少“有魔鬼血统”的人手，不过其中大部分是些骗子、疯子甚至是妄想狂病人。不过，的确有些混血儿是货真价实的吸血鬼猎人，他们到处疯狂地追杀吸血鬼，甚至他们的后代也会如此，由此还开创了不少代代相传的吸血鬼猎人家族。日本人菊地秀行在他的《吸血鬼猎人D》中曾一针见血地道出了其中原因：吸血鬼和人类的孩子从小受到歧视，不被任何一个世界接受。他们从心中憎恨把自己带到世界上的父母，尤其是自己的吸血鬼父亲或母亲。菊地秀行笔下的吸血鬼猎人D就是这样的一个吸血鬼猎人，在他心中憎恨自己身为吸血鬼王的父亲，也同样憎恨身为人类的母亲，甚至在梦中他也可毫不犹豫地挥剑砍向自己的双亲！吸血鬼猎人D凭借这种憎恨杀掉了无数吸血鬼，但大量的杀戮不仅没有缓解他心中的憎恨，这一次次充满血腥的生死搏斗反而带着他逐步迈向吸血鬼世界。我看过这部作品，可惜里面臆想的成分太多，例如混血儿虽然寿命比普通人长，但远远比不上永生的吸血鬼，假如真有吸血鬼猎人D这个人存在的话，他体内的人类基因最终依旧会带他走向衰老和死亡……

莱恩的身世也是如此。她是生活在20世纪30年代的一个带有吸血鬼基因的放荡混血流浪儿。她有一个失踪很久的吸血鬼父亲，这只不负责任的吸血鬼遗留给自己女儿一份神秘的吸血鬼远古神器和一身可怕的杀手本领。性格冷酷的莱恩在地下世界中很快给自己赢得了“吸血莱恩”的称号。当她被选中去消灭那些纳粹制造的吸血鬼时，我曾作为一名旁观者见识过她的身手：莱恩同时拥有吸血鬼德库拉伯爵的强大体能与那位美国流氓凡·海尔辛博士的各种高科技武器。在她的行囊中装满了大口径的勃郎宁手枪、霰弹枪和硝酸银高爆炸弹

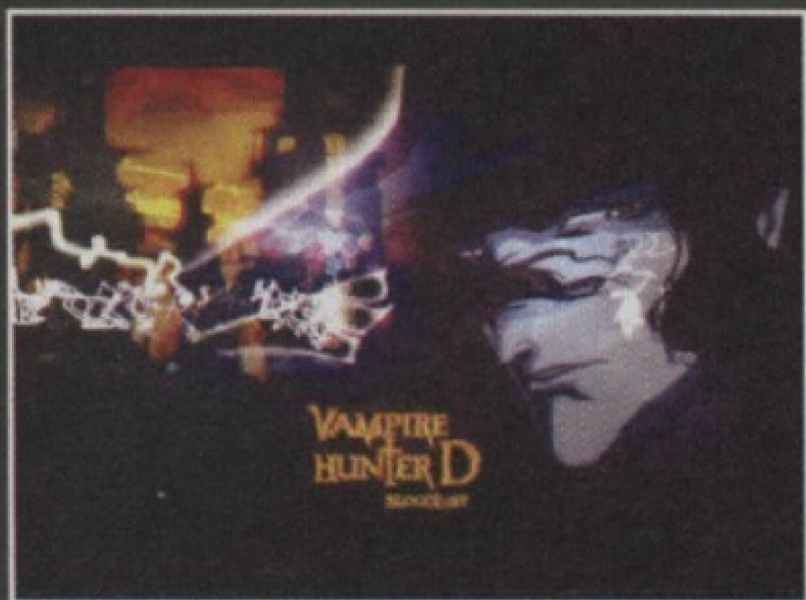




嗜血时的莱恩显现出吸血鬼的面目，不管怎么说，这是她的本能。

等，还有一些匪夷所思的秘密武器，比如说可把猎物刺穿并拉到身边来的鱼叉。作为一个混血的吸血鬼，莱恩还拥有其他一些有趣的特殊技能，最特别的莫过于“放大感知”。所谓放大感知就是当她在格斗中躲避敌人的拳头和子弹时，将时间相对放慢而使自己能从容闪避。还有感知能力可让莱恩探测到敌人的血量，突出视点可以让她像使用双筒望远镜一样观察到远方的景物。不过，这些有趣的技能都比不上她威力巨大的手刀：莱恩的双臂可在需要时变成极其锐利的手刀，她凭借这样可怕的凶器可干净利落地把敌人撕成碎片，或者把对方的四肢和头颅大卸八块。

如果以人类的眼光来看，红发的莱恩是一个性感的尤物：美丽而又致命的危险者。她穿着黑红相间的紧身皮衣，动作潇洒地穿行于一群群变种人、变种蜘蛛、僵尸和吸血鬼中，大开杀戒。但若以吸血鬼的审美观来审查的话，莱恩将通不过血族中任何一双最不挑剔的眼睛：她肤浅的容貌遮挡不了内心的粗鄙，尤其是当莱恩通过吸取敌人的鲜血来展示她的吸血鬼本质时更是如此。吸血可使吸血鬼恢复健康，甚至愉悦其身心。但我从没见过比莱恩的举止更粗鲁的掠食者：每次她啃噬人类的喉咙时，都会发出极度兴奋的呻吟声，她甚至会用双腿攀到那些被捕食者的身上来吸噬。吸血鬼强调动作优雅，一击致命，这是血族所谓的贵族情调，也是我们不成文的“进餐礼仪”。可莱恩看起来像头发狂的野牛，我想即使是狼人在撕裂猎物的血肉时所做的恐怕也不会比她更糟。传说中吸血鬼都有个共同的祖先该隐（Caine），如果这只老吸血鬼看到自己成千上万的后代中竟有如此不成体统的一分子，恐怕会气得从地狱中复活吧。



日本人菊地秀行与他的《吸血鬼猎人D》。

当时的莱恩在我们眼中并不是不可忍受的，因为她对吸血鬼而言只是一件应急的武器，对那些反纳粹组织来说也是一样。丘吉尔曾说过：“为了打败希特勒，我宁愿与魔鬼结盟。”其实对于我们血族来说又何尝不是呢？莱恩这个粗鲁的吸血鬼猎人从德国的古堡开始一直来到美国的路易斯安那和南美洲的阿根廷。在这场综横穿越三大洲的战场中，莱恩表现得就像科幻小说中的超人一样。她为了时刻保持战斗力和生命力，必须一刻不停地吸取其他生物的新鲜血液以供补给，所以人类、变种人，甚至是僵尸和吸血鬼都成了她犬齿下的牺牲品。那种渴望噬血而永生的欲望迫使她永无休止地杀戮、永不停息地破坏下去，而这一切都在我们的冷眼旁观之下发生。我们并不担心莱恩的秘密会被人类掌握，因为她这种疯狂的生物只能在特定的疯狂时代里诞生。莱恩或者彻底变成吸血鬼加入我们的行列，或者自我毁灭——这就是她这个混血儿的必然宿命。

莱恩在任务完成之后便消失得无影无踪，而战争的脚步并没有因为她的小小努力而停顿，很快第二次世界大战的阴云笼罩了世界。除了中世纪的黑死病之外，还没有哪一次来自人类的灾难给吸血鬼带来如此惨重的浩劫：在欧洲，一座座古城在飞机轰炸和重炮轰击之下化为灰烬，数百年来被各个吸血鬼家族所盘踞的巢穴也随着城市一同灰飞烟灭。欧洲的吸血鬼势力从此一蹶不振，随着新时代的到来，来自其他大陆的吸血鬼们开创了属于他们自己的新天地。而随之而来的就是新一代的吸血鬼猎人……

> **莱恩评价：**
> 徒手战斗能力：☆☆☆☆☆
> 冷兵器能力：☆☆☆
> 现代武器能力：☆☆
> 个人魅力（人类标准）：☆☆☆☆☆
> 个人魅力（吸血鬼评价）：☆

永不停息的战争：刀锋战士的黑夜传说

纵观吸血鬼的历史，其实只有吸血鬼内部之间的战争最为惨烈。吸血鬼与吸血鬼、混血儿与吸血鬼、狼人与吸血鬼这三者之间的战争旷日持久，历经数千年不停息。在格外喜欢同类相残这一点上，吸血鬼与人类极为相似。人类常将自己拥有人性标榜为自己高于其他动物的标志，岂不知吸血鬼也有属于自己的那份特有情感！多少年来无数混血儿的诞生也许预示了一个新的时代。

新的时代究竟意味着什么呢？网络使一切隐私无处遁形，毒品成为时尚，战争永无休止……对于新千年，吸血鬼和人类一样失望。在当年的新大陆上，吸血鬼们建立起完全属于自己的文化。“避世”原则再次被抛在脑后，吸血鬼家族甚至开办医药公司，制造人造血浆来供应自己迅速“繁殖”的家族成员。显然在新的时代里，一个吸血鬼已不能再凭借原始的尖爪利齿来捕食与自卫。吸血鬼家族中迅速出现了各种武器专家、计算机专家，甚至是遗传学家。一个手持自动手枪扫射的吸血鬼？这可笑的画面其实并不可笑，因为新一代的吸血鬼猎人就潜伏在我们周围伺机而动。

在这个时代里人们对吸血鬼已不是特别敏感，那些昔日里的吸血鬼猎人家族也都全部湮灭不见。虽然时而会有


刀锋似乎不仅仅是吸血鬼猎人的现代翻版。

诸如《X档案》里的福克斯·穆德那类的冒失鬼会闯进吸血鬼的世界，但总体而言这个时代比中世纪还要安全，甚至还有许多人类对吸血鬼表示出公开的崇拜，他们将吸血鬼的图腾刺在皮肤上，为了那份永生的妄想而甘愿做吸血鬼的奴仆。这时候一个身份特殊的吸血鬼猎人却开始横扫吸血鬼世界，他就是刀锋（Blade）。

刀锋是一个极其特殊的吸血鬼混血儿。多年前当他即将出世时他的母亲被吸血鬼佛特斯袭击，刀锋在被生下时便混合了吸血鬼的基因。当他作为一个普通黑孩子开始自己的青春期时，对于鲜血的渴望使他几乎变成一个恶魔。对于吸血鬼世界而言，刀锋是个很优秀的人才——他不怕阳光，如果他和莱恩一样乐意做一个吸血鬼的话，他几乎有资格成为美洲大陆上的吸血鬼之王。可惜就在这时他遇到了惠斯特（Whistler），这个可恶的家伙是个专门打造各种邪门新式武器的军火贩子。他在妻儿死于吸血鬼的袭击之后，便开始浪迹天涯寻找报复的办法，当他遇到刀锋时，一个新的吸血鬼猎人便由此诞生了。

刀锋被惠斯特收养后经历了长期严酷的训练，他在成年后便开始驾着他那辆银翼机车四处搜索吸血鬼的线索。刀锋的武器之多令人咋舌，惠斯特替自己的养子打造了数十种花样繁多的武器，甚至有能发射紫外线的探照灯和定时手雷！利用这些东西简直可在地狱里制造出阳光来。一旦吸血鬼被他盯上后，他会立刻用手中的银弹霰弹枪、火焰喷射器、锯齿旋风银刀、长银钉和身后背负着的那把装有机关的银质“日行剑”等武器毫不留情地展开一场大屠杀。在这个新的时代中，刀锋战士成了与吸血鬼争夺生存空间的最勇猛的吸血鬼猎人。可笑的是，就刀锋自身而言接近吸血鬼的成分更多，他在母腹中便吸取了吸血鬼的血液，一生下来就是半个吸血鬼，他对血的渴望并不比我们低多少。每天晚上刀锋都必须借助血清的帮助才能使自己不会在第二天变成一个吸血鬼，就是这样一个在人与吸血鬼之间挣扎的家伙却令吸血鬼束手无措。佛特斯先是邀请刀锋战士加入自己的家族，只要他们能联手，相信没有可以战胜他们的力量。可是刀锋毫不为之所动，甚至在他已变成吸血鬼的母亲的劝诱下也毫无结果，到最后刀锋毫不犹豫地杀死了自己的吸血鬼母亲，并令那个野心勃勃的佛特斯化成了灰烬。后来刀锋去了欧洲，他在莫斯科消灭了吸血鬼的新变种“收割者”并将当地的吸血鬼家族杀得干干净净。不过，当他在莫斯科把感染了“收割者”病毒的吸血鬼公主抱到阳光下协助她自杀时，不知道刀锋在那一刻是否体会到身为一个吸血鬼的尊严和“人性”的光芒？我理解吸血鬼公主临死前想看看太阳的心情，那其实是隐藏在每一个吸血鬼潜意识里的愿望——毕竟我们曾来自于阳光之下。

这位可怕的吸血鬼猎人至今仍在世界上游荡，搜索并杀戮自己遇到的每一个吸血鬼。他曾被吸血鬼满怀希望地称为“光明使者”，因为他实质是一个不怕阳光的吸血鬼。可惜命运捉弄人，他变成了我们的敌人。我不知道刀锋还能在人与吸血鬼的界限上徘徊多久，人类在电影中歌颂他，在游戏中模仿他，可我知道每当他喉咙里传来无法忍受的渴望时，他能越发清晰地看到身边每一个人甚至每一只动物的血管——他这样的混血儿总有一天要作出自己的选择，无论是自愿还是被迫。

刀锋评价：
徒手战斗能力：☆☆☆☆
冷兵器能力：☆☆☆☆
现代武器能力：☆☆☆☆
个人魅力（人类标准）：☆☆☆☆
个人魅力（吸血鬼评价）：☆☆☆☆☆

据说在新大陆上一个狼人与吸血鬼之间，还曾发生过罗密欧与朱丽叶般的故事：某一个吸血鬼家族与昔日的护卫狼人之间展开了长达600年的血腥厮杀。厮杀的狼人和吸血鬼双方都采用了最方便的武器——枪。当然子弹是特殊加工过的，专门针对对方种族的弱点而加注了致命的成分。想想昔日的恶魔竟然借助人类的武器展开厮杀，这样的可笑情景实在是令人尴尬。而奇妙的是，最后吸血鬼赛琳娜与狼人和吸血鬼的混血人迈克尔相爱，他们在幽深的地下世界里的爱与恨至今仍能令我感慨。他们很可能没有未来，但他们的勇气实在令人敬佩。其实对于一个经历数百年风雨的老吸血鬼而言感情已是化石般的概念了，而我仍忘不了自己在一个冷清无人的电影院里第一次凝视银幕上红日初升时的激动心情，那是一种难以描述的情愫，震撼和欣喜、怀念与恐惧都在那一瞬间几乎温暖了我冰冷的心脏。永生不是我成为吸血鬼的原因，其实那只是一瞬间的懦弱。如果说我需要赎罪的话，数百年的孤寂“避世”生活就是我的“赎罪卷”！


月夜中的赛琳娜，似乎正倾吐她所有的恨与爱。

在漫长的时间里，我遵循着古老的“避世”规则，冷眼旁观吸血鬼与人类的反复厮杀。我不知道这场无休止的战争什么时候会走到它的尽头，也许我的宿命就是为未来记录下过去的历程。我们曾属于人类，现在却又捕食人类。对于人类而言我们是邪恶的，对于我们而言人类却是复杂的猎物。这并不像是自然界简单的捕食者与被捕食者的关系，种种的善与恶、罪与罚都在对血的渴望中被激化，被混淆。因为我们的血族源自于人类，所以我们的身上也沾染了人性的种种表现：善良的、邪恶的、勇敢的、懦弱的、聪慧的、愚笨的……我们永不可能向人类妥协，但我们与人类的命运却又如此紧密相连，也许吸血鬼就是人类内心的倒影吧？

好了，我得小心谨慎地躲起来，因为我知道他们来了——那些暗夜里的天敌，吸血鬼猎人……

乾坤一技

“乾坤一技”栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《仙剑奇侠传三外传——问情篇》《三国志X》

《闪电战——燃烧的地平线》装甲部队使用心得

■浙江 何琦

“虎豹成群”的德军装甲部队始终都占据游戏中的优势地位，装甲厚，火力强，机动性出色是其最大的特色。而且还有打击精准的大口径火炮（自行火炮）支援，更加如虎添翼。德军装甲部队的总体特点就是机动性高，适合大规模装甲集团突击，这大概就是为“闪电战”而精心设计准备的吧。需要注意的是德军后期的虎式、豹式战车侧面装甲较薄，而且炮塔转向速度又慢，所以留心侧后方来自对手的偷袭。

盟军部队数量以及空中力量是可以依仗的优势，但是其地面武器装备的表现却中规中矩，既没有强大的火力，也没有厚重的装甲保护，所以战术比较保守单一，适于阵地战。按下F键将坦克部队布置成固定的火炮阵地，这样做在防御战中比较保险；进攻则需要依靠狙击手（或者侦察机）大胆深入敌后刺探敌情，然后利用远程火炮——敲掉敌人的火力点。以众敌寡乃是取胜之道。

苏联的重工业非常发达，坦克的装甲厚而且都比较笨重，虽然火力凶猛但是射击精度却不是很高。游戏初期坦克的性能不值一提，苏军后来装备部队的T-34系列是集攻防机动于一体的完美结合；加上装甲火力不逊于虎式坦克的KV系列，是名副其实的战场“虎狼杀手”。苏制SU-122、SU-152自行火炮的实用性相当高，其超强的火力无疑使它们成为苏军实行攻坚战的最佳辅助武器。

扮演任何一方时，利用少量部队吸引敌人进入事先设好的埋伏圈，最后围歼，这套战术是笔者屡试不爽的。两军开战时尽量保护好核心部队，因为升级后的部队战斗力较之前可是质的飞跃！

《太阁立志传V》暗系卡片入手详解

■江西 张弛

人斩：杀死3名以上的武将。

要杀死“太阁”中的NPC比较容易，但是要杀死那些有名有姓的武将就比较困难（因为他们会逃跑）。笔者的方法是反复进出只有一个商家的町，然后看看町里面有没有商人（也就是看屏幕上角有没有头像）。如果有，就不要犹豫了——砍啊！这样做有两点好处：一、节约在大地图上找人的时间，砍人的目标也相对集中。二、不知道为什么，在町里把人砍死的几率比较高。

奸臣：以家臣身份煽动城主谋反两次以上。

要完成这一项，当然要去找一些毅力不坚的城主啦。比如忍城的成田长泰，岩屋城的高桥槛种，城井谷城的城井镇房等都可以。先提升他的好感度使其成为家臣，好感度再高一点的话，你劝他谋反十有八九他就反了。

表里比兴：以城主身份投降其他势力5次以上。

这个是个人认为比较麻烦的。首先要成为城主，这儿就不详述了。你的城必须要和至少5个势力相连。这样的城不好找啊！建议临海，因为水路也算啊。然后和这5个大名搞好关系，你去寝返一般都能成功。注意最后一次寝返的一定要是最小的大名，为得到“枭雄”等卡做好准备！

枭雄：灭亡原来的主家。

主杀：杀死原来的主君。

当然是作为城主时反叛，（PS：要自己反叛，手下劝说是无法拿到“主杀”的，但可拿到“枭雄”。）然后亲自带兵灭了那个主家，城落后让他选自害。此二卡入手。

恶逆非道：集齐以上5个恶系称号后取得。得到此卡武力加10。

《三国志X》拥有敌人部队的方法

■河北 NoRou

这个技巧是帮助那些纯粹为了爽而玩《三国志X》玩家的。

首先，咱们需要5个高超能力的武将，武力和智力型武将都要有，而玩家要做军事长（拥有控制所有部队的权利）。智力型武将主要有3个任务：一是扰乱和引诱接近我攻城部队的敌人；二是变身为井栏，用火矢秒杀挡在城门口的敌人；三是指挥我攻城部队在短时间内攻破对方城门和大厅。武力型英雄的主要任务当然就是变身为冲车一类，狂砸城门就行了。有的城比较变态，有好多城门，这样就要求玩家要多带几个有井栏的部队。

当咱们的正义之师攻破敌人的大厅后，你会发现战斗时敌人存活下来的部队都会归你所有（和9代时是一样的）。嘿嘿！这样就不用担心攻下来的城没有部队守卫了。接着带兵去攻打下个城市吧，哈哈！

《工业大亨2》发展建设心得

■北京 Vai

玩《工业大亨2》这款游戏时，需要从3个方面来进行发展建设，分别是：城市发展、交通运输、生产规划。这当中城市的发展非常重要，特别是玩10年以上的剧本时，若不注意城市的发展，到了后期任务基本上会失败。交通运输的重要性仅次于城市发展，有再多的生产线，交通运输状况如果跟不上也没有用处，要记住本游戏是以工业建设为主的。最后是生产规划，在任务中这也是至关重要的环节。

细分来谈，先说城市发展。

城市的发展要注意两个方面。带来正面影响的有商店数量、城市特殊建筑，带来负面影响的是生产设施。

商店数量：商店越多，城市发展越快。大约每间店可以为10 000人以下规模的城市提供100人/月的增长量，所以在初期，多盖几间店覆盖城市会比建特殊建筑有效得多，哪怕暂时没用的商店（没有相应原材料供其运转），都能小额度地提升城市发展度。

城市特殊建筑：包括游乐园之类的建筑，价格越高，效果越明显。此类建筑是中后期加快城市发展的利器，只要摆在城市范围内就可以起作用，而不用考虑起最大作用的范围。

生产设施的负面影响：在地图上选择自己生产设施的地址，靠近城市时城市会亮红。也就是说，在这里建设生产设施会对城市产生不良影响。值得注意的是，即便一开始生产设施远离城市，并不会造成影响，但是应该结合地图背景作长远考虑，城市范围如果扩大是否最终会与自己的工业范围相叠。

任务中，城市的发展是随机的，记得随时观察各个城市的发展。电脑非常狡猾，离你最远的城市发展最快，别辛辛苦苦将投下巨资的两个城市建起来后，才发现一座原来边远的小镇已经发展成为拥有8W人口的重型商业城市了。记得随时观察消费群体和生产存放运输设施。

下面来说说交通运输。

运输选择分卡车、火车、机场、港口四大类。

卡车：千万不要试图用卡车来作2个城市或者城市和生产基地之间的连接工具。卡车的主要作用是在大城市的主仓库和子仓库之间作资源运输。

火车：是普通情况下最便宜合适的运输工具，但是摆设是一门学问。一条铁路线只负责一种功能是最好的办法，虽然在初期成本显得有些高。例如A、B、C三地，A为城市1，B为生产基地，C为城市2，那么火车站设置最好为A到B，B到C分成2组运输线路，而不是A到B再到C这样的一组运输线路。如果多加个城市D，无论它是否存在已有通过的交通线路，最好为它另铺一条专线。铺设时，铁路线尽量避免与已有线路或者公路线交叉，这个就需要前期规划好。火车站都有2条轨道，都要连上铁路，这样火车就不会互相冲突，它们会自动走回字形。

机场与港口：会用到这两种设施肯定是任务需求的，否则一般来说建议采用铁路就不错。

最后来说生产规划。

产地和成品仓库在有意调控之下可以拉开一段距离，这样可以节省运输时间，具体就是通过设置仓库的存放货物类型来调节。矿产或者农场，甚至销售店面都选择最佳的位置来摆设吧。注意加工场一定要连接放原材料的仓库，而且最好能完全消耗生产出来的原材料，否则就降低其中能力过剩部分的效率。一条流水线一次到位，除非像农业这种赶播种日期的行业。

暑期的前半段，因为有《三国志Ⅹ》而让坚守单机阵地的人士不再感到寂寞。整理这期补丁铺是比较痛苦的，因为短短半个月内补丁铺更新了近20款《三国志Ⅹ》的优秀补丁。因版面所限，为了用最少的补丁数量覆盖最宽最强的功能范围，一些功能重复的补丁只好割爱了。话说回来，正因精益求精，相信这辑《三国志Ⅹ》精品补丁可最大限度地满足您各方面的需要。

■游侠补丁网 水寒

《三国志Ⅹ》（日文版）完美属性内存修改器v1.0版

竹本陈的“光荣游戏内存修改器”系列一向制作精良、功能强劲，热键呼出写屏修改也有其独到之处。注意必须严格按照以下说明来操作，不然数据可能会有不同。在游戏的【情报】→【自势力】看武将或城市的画面下，选择要修改的武将/城市后，按F2/F3分别弹出修改武将/城市的画面；在【情报】→【自势力】→【都市】→【部队】下（注意：绝对不能在全部队下），按F4弹出修改部队的画面（感谢光荣论坛版主竹本陈制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/s10ed.zip

使用方法：先启动游戏，再执行修改器，然后用Attach game功能来寻找游戏并进行修改。

补丁效果：包括武将永远不老不死不生病、主角的钱永远花不光、游戏没有终场时间限制永远可玩，以及涉及武将、城市和部队的数十种全面属性修改。

《三国志Ⅹ》（日文版）新武将登录器v1.3版

这次光荣公司的新挑战是被称为“Timing Historical System”的系统。这个系统具体包括了“Combination Event（联合事件）”、“舌战”、“各都市的地方特点再现”3个要素。“Combination Event”被称为游戏的中心，根据时流事件、各势力事件和个人事件3者发动游戏剧情，同时还会产生不同的变化。这也是《三国志》系列第一次做出这样的尝试（感谢网友东方无翼制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/san10dedit.zip

使用方法：通过修改器打开登录武将文件（我的文档\Koei\San10\TPrsn\TPERSON.S10）予以编辑，保存文件后进入游戏即可生效。

补丁效果：包括新登录武将的全面属性修改，还有方便的搜索功能。

《三国志Ⅹ》（日文版）存档修改器v0.7版

像《三国志Ⅹ》这种游戏，在数目繁多的修改项目和功能的实现上，一般来说存档修改器比内存修改器更具优势。这款修改器的最新版本修正了之前版本的诸多Bug，更新了势力、颜色、军势、生死等功能。目前的功能覆盖非常全面，配合它进行游戏的话，感觉就像提前在玩《三国志Ⅹ威力加强版》。作者似乎还不满足，承诺近期将继续更新军团和特殊武将的修改等（感谢网友东方无翼制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/s10saveedit.zip

使用方法：通过修改器打开游戏存档予以编辑，保存文件后进入游戏即可生效。

补丁效果：包括玩家武将、武将搜索、武将信息、私兵、部队、军势、势力、城市、宝物等上百种项目的修改。

《三国志Ⅹ》（日文版）补丁

作为该系列的第10部作品，本作具有与众不同的纪念意义。《三国志Ⅹ》号称集《三国志》系列之大成，也就是说将会尽可能地把《三国志》系列最引人注目的要素全部加以整合。新作中，每个武将的精彩故事都会被描绘得淋漓尽致。《三国志Ⅹ》的主画面、都市场景十分壮观，被整理成了结构清晰的区域，远处采用了水墨画般的优美风景，令人赏心悦目。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/San10cd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《三国志Ⅹ》（日文版）v1.01完美升级档

当初《三国志Ⅸ》推出时，光荣曾经使用过“原点回归”这句宣传语。在《三国志Ⅹ》中，“回归”的概念也贯穿作品的每个环节，可以说是回归到作为蓝本的《三国演义》小说上面，其承前启后的意义极为深远。在《三国志Ⅹ》中，为了描绘武将自己的故事，采用的基本系统将会是《三国志Ⅶ》和《三国志Ⅷ》中广受好评的“武将担当系统”，利用丰富的事件轴将群雄的故事连接起来。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/san10101.zip

使用方法：将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录下即可。

补丁效果：顺利完成游戏v1.01的升级。本补丁不包含免光盘功能，请慎用。

《三国志Ⅹ》（日文版）完美多功能补丁

先前ESPER_PALE已制作过任意系统下任意输入法可在游戏中输入任意字符，创造中文新武将的“新武将登录补丁”。由于《三国志Ⅹ》的默认刷新率只有60Hz，且不能选择修改，也无法通过Dxdiag或者某些显卡DxSetting/D3dSetting来修改，因此响应广大玩家的呼声，在“新武将登录补丁”中新增了设置屏幕刷新率等一系列实用功能（游侠网ESPER_PALE制作）。

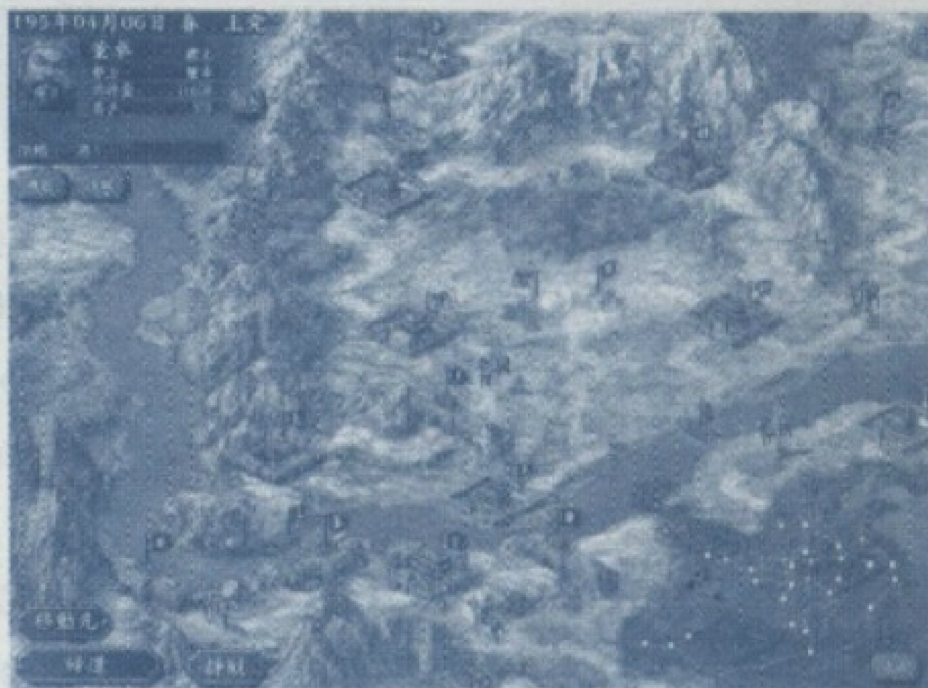
游戏v1.00下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/S10Loader.zip

游戏v1.01下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/San10Loader101.zip

使用方法：将压缩包内的S10Loader.exe和S10Loader.dll拷贝到游戏安装目录下执行。除直接启用的功能外，可通过参数（建议建立快捷方式，-w启用窗口模式，-r75、-r85、-r100）设置屏幕刷新率。

补丁效果：支持登录中文新武将（建议配合本期介绍的游戏拼音输入法使用）；将登录新武将属性上限提升到255，声望上限提升到1000；登录新武将可以选择全部武将头像；登录新武将可以自由设定新武将技能；支持窗口模式；修改屏幕高刷新率等。

《三国志X》（日文版）全部650个人物CG完美搜集档



与以往的事件系统相比，本次的结构更为细分化，事件的数量也随之增加。这个系统的独特之处并非事件本身，而是事件的结果。根据不同事件的发生，"武将行动顺序变更"、"攻略目标变更"、"发生战争"、"发生单挑"、"发生舌战"、"势力分布变更"等都会有意想不到的有趣变化。在《三国志X》中，事件直接关系到游戏的展开，也会因此而让玩家感觉到游戏特有的紧张感（感谢游侠光荣论坛gasch4整理制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/s10syssave.zip

使用方法：将压缩包内的SysSave.s10覆盖到我的文档\Koei\San10\Savedate下即可。

补丁效果：完成全部650个人物CG完美搜集。

《魔兽争霸III》及其资料片《冰封王座》v1.16完美升级及官方战网连接补丁 Warcraft III: Frozen Throne



本次升级的内容包括：人族火枪手的生命值，由520点下降到505点；不死族毁灭者的魔法恢复值，从以前的-3点/秒减少到-6点/秒；毁灭之球的魔法消耗值，从原来的25点增加到50点；毁灭者吞噬魔法的效果，从原来的每个被驱散单位吸收75点魔法值到现在的吸收150点魔法值；兽族剑刃风暴的魔法消耗，从原来的250点降低到200点；蝙蝠的生命值，从500点降低到400点；投石车的建造时间，从36秒增加到40秒等。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/TFT116CD.zip

使用方法：先执行官方升级档将游戏升级到v1.16版，然后将压缩包内的所有文件覆盖到游戏安装目录下即可。

补丁效果：顺利完成游戏v1.16的升级，且游戏时无需放入光盘即可顺利连接官方战网，中英文各版本通用。

《魔兽争霸III》及其资料片《冰封王座》v1.16完美一次性升级所有版本通用傻瓜安装包



调整内容包括：地精修补匠导弹轰炸的Cooldown时间从7秒降低到6秒；地精修补匠口袋工厂的Cooldown时间从40秒降低到35秒；深渊领主的基础力量从24点增加到26点；黑暗之箭召唤出来的骷髅生命值，从原来的200/260/320增加到215/290/405，但是护甲从1/2/3减少到0/0/0；使用熊猫的终极分身魔法时，每个分身增加200点生命，攻击力增加33%等。

简体中文版下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/War3all116upcn.exe

英文版下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch17/War3all116upen.exe

使用方法：首先确认游戏版本的语言与针对的补丁吻合，然后直接执行升级补丁安装即可。

补丁效果：本补丁对各版本号均通用，任意版本可一次性升级成功而无需安装官方升级档（包括了2个游戏的全部升级、全部最新地图升级以及地图编辑器的升级），且游戏时无需放入光盘。

游戏拼音输入法最新v1.0安装版

在玩一些游戏时会经常遇到需要输入汉字，而由于内码的原因难以顺利实现的头疼场合。这款输入法就是专门针对这一点开发的，可在游戏中顺利输入各种内码汉字。其使用方法与常见输入法没有区别，事实上即便作为日常输入法使用亦可胜任。之前曾发布过v0.9的版本，使用前需要注册表导入与控制面板安装，虽然不难，但多少会给新人带来一点障碍。这次的v1.0傻瓜型安装版非常方便，让我们感谢游侠网ESPER_PALE的无私奉献。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/ep10.exe

使用方法：直接安装补丁即可。使用方面（包括热键、设置等）与系统自带的输入法（如微软拼音、智能ABC、全拼等）无异。

补丁效果：可在需要的场合输入各种内码汉字，尤其适用于非GB内码游戏。

《三国志X》（日文版）部分秘技集合

1.小技巧

按着Shift或是鼠标左键不放，可以加快移动速度（包括战斗）；

按着Ctrl不放，则可快速跳过对话；

如果敌人躲在城门洞内，对敌人城门射火箭，在点燃城门的同时也会对守在城门洞内的敌军千百万伤害。

2.新武将参数、技能修改

要在\Document and Settings\"your login id"\My Documents\Koei\San10\Tprsn下找出tperson.s10，然后用UltraEdit、Hexedit之类的软件开启：

FF FF AF 00 BD 00 11 01 01 00 64 00 64 00 64 00

64 00 64 00 00 04 00 01 02 02 00 00 19 19 01 04

02 01 01 FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00

第1行第1个“64”便是统领，之后便是武力等；第3行那6个“FF”的位置便是所有能力，改作“FF”后便会习得所有能力。

3.新武将头像等修改

推荐UltraEdit进行修改。注意：任何修改都不能改变新武将存档的长度。

00000000h 9E 00 00 00 07 03 80 02……

“07 03”为定义新武将的第一个头像的代码。“08 03、09 03……”，其余武将头像代码以此类推。

00000010h FF FF XX 00 CF 00 XX 01 01 00 32 00 32 00 32 00

00000020h 32 00 32 00 ……

第1个“XX 00”为出生年，想改成公元185年出生就改为B9 00；第2个“XX 01”为死亡年，“01 00”是名声，“32 00”均为能力，一共5个，都改成64 00就都是100了（可参看新武将参数、技能修改）。

00000050h 00 00 00 00 00 XX XX 00 00 00 XX XX XX XX 00 00

00000060h 00 00 00 00 XX XX XX XX 00 00 00 00 00 00 00 00

前面2组XX是姓，后面4组是名，最后面的00接下行6个字符是字。

00000020h 64 00 64 00 00 04 00 00 XX XX XX XX 16 16 00 02

4个XX分别代表：性格、饮酒、关心、物欲。

00000040h 00 00 01 00 FF FF 00 00 00 00 XX XX 01 00 00 00

2个XX分别代表：信念、武将类型。

总结：

00000004h～00000005h：头像（“07 03”到“74 03”为新武将头像，前面为史实武将头像）

00000011h～00000012h：出生年

00000013h～00000014h：登场年

00000015h～00000016h：死亡年

00000017h～00000023h：每2字节为一能力值，分别为统率、武力、智力、政治、魅力

00000028h～0000002Ch：每一字节为单位，分别为性格、饮酒、关心、物欲

00000033h～00000038h：技能（具体修改方法见下）

00000055h～00000056h：姓

0000005Ah～0000005Dh：名

0000005Fh～00000062h：字（姓、名、字需用日语输入法输入汉字，可先输入到一个文本文件中，然后粘贴到UE中；记住ASC II码，然后修改）

注：以上只是第一个新武将的修改方法，其他新武将的修改方法大家可按此法自行研究。

4.完全技能修改方法

说明：42技能由6个字节表示，其中前5个字节表示了前40个技能，即每个字节表示8个技能。以8个技能为单位，表示方法如下：

第1～8个技能，第X个技能的值为2的（X-1）次方，如果武将具有这个技能，就把它的值加上，然后转化为16进制。如前8个技能：“农业”到“突击”，我想要后4个技能，那么 $(2^4)+(2^5)+(2^6)+(2^7)=240$，转化为16进制就是F0，以此类推。最后第6个字节只表示“医者”、“仙人”这2个技能，如果全要就改为FF。

5.部队属性修改

用Game Master进行如下修改：

部队的排列是：AA XX XX XX BB BB NN NN CC CC DD EE

AA＝军种

00＝步兵　01＝重步兵　02＝近卫队

03＝骑兵　04＝重骑兵　05＝虎豹骑

06＝弓兵　07＝弩兵　08＝元戎弩兵队

09＝蛮族兵队 0A＝突骑兵队 0B＝藤甲兵队

0C＝象兵队　0D＝青州兵队

BB BB＝兵力数量

CC CC＝经验值

DD＝士气

EE＝兵器（7F＝全兵器）

NN NN＝伤兵，正常情况下为00 00

搜索“军种 0 0 0 兵力 0 0 经验值 士气”就能找到，这样就能自由修改部队属性了。

《海滩线大亨》官方秘技
Carnival Cruise Lines Tycoon 2005: Island Hopping

在游戏中输入以下秘技即可达到相应效果：

Ctrl+Shift *：得到一些钱（*为具体钱数）

Ctrl+0：突发事件

Ctrl+5：燃料全满

Ctrl+6：撞冰山

Ctrl+7：撞火山

Ctrl+8：得到一些海水

Ctrl+9：得到海怪的食物

Ctrl+Shift+F11：钱的对换比率

Ctrl+Shift+K：天气变化

Ctrl+Shift+F9：得到一些金属

《真·封神演义》（又名《荡神志》）狂升99级秘技

在朝歌摘星楼打完纣王后，可以在摘星楼里面打随机出现的法师。他们会使出令你陷入“癫狂状态”的魔法，然后你可直接去打同伴，打一下升一级，最后云刃心就能升到99级，便可天下无敌了。

林晓：这个时候天气热到极点了，人人都懒得动，如果有全自动的机器能代替我们做一切事情就好了。科幻中常有这样的设计——几个电极连在大脑上，一切行为都被大脑皮层上的刺激所替代，人在虚拟世界中快意，却在现实世界中沉睡。这样的情景并非没有实现的可能，好还是不好？这可是个仁者见仁智者见智的命题。不过，不管是什么结论都不能否认一个事实——电脑真是个了不起的家伙。（本期聊天室各文章的作者请速与栏目编辑联络。）

论坛BT实录

■网友 gosome

签名

有个名人说，设置签名可以看出一个人是否变态。这句话真的很经典，一点没错！设置一句诗做签名叫做有诗意，设置一张卡通做签名叫做孩子气，设置一朵玫瑰做签名叫做浪漫……那么设置一堆在冒热气的撇条呢？

有个论坛的站长可能刚学JAVA，每次我登录的时候都会看到这么一句欢迎词：

“欢迎你，我的朋友，您是1998年3月以来的第00001位客人！”

唔，这个论坛寂寞了5年。当我离开的时候还看到了这么一句送别词：“再见我的朋友，现在是2998年3月1日的午夜，祝你做个好梦～～”

网站方一秒，世上已千年。

求助

一次利用论坛里的短消息功能与一个投诉的用户对话：

“你好，我想投诉一个斑竹！”

“唔，好的，你想投诉他什么？”

“我要投诉他随意删我的帖子！”

“好的，请你把版名、斑竹名以及你被删的帖名用短消息发给我吧！”

过了一会儿。

“你在吗？”

“我在啊！”

“问你个问题啊……短消息怎么发啊？”

狂晕中……

愚人节

4月1日是愚人节，有个论坛从站长到斑竹到普通用户都在这天里变态发作。首先是站长，他突然在中午12点的时候将当前论坛保存文章的数据换成了3天前备份的数据。所有的用户都发现日子一下倒退了3天，这3天里发的所有文章都丢了。站长发布一个公告，宣称由于数据库损坏，这3天里的文章全部丢失，对不起人民，向大家赔礼道歉云云……数百人都去站务管理版责骂站长，包括论坛所有的斑竹，几百个跟帖一下就淹没了整个坛子。下午两点，站长又发了一个公告：“今天是愚人节，刚才的两个小时只是一个玩笑，论坛所有的文章都完好无损，请大家放心，10分钟后恢复数据库！”所有人都松了一口气。数据库恢复以后，站长又发了一个公告：“鉴于这两个小时内个别斑竹的表现，我将在一个小时后撤换部分斑竹，并且提拔在这两个小时中依然支持论坛的用户担任管理员以及斑竹职务！”

站务管理版一天有两百多申请担任斑竹的帖子，但是所有申请的版都不存在，一个已经是斑竹的人申请一个版名为《今天是愚人节》的版做斑竹！

一个斑竹在固定的帖里发了一个标题为《所有的人都进来看》的帖子，但是帖里的内容只有一句话：进来了也不让你看，你这个变态变态的！

一个MM给我发了封信，标题是《你知道我的心么？》。一阵激动之后，赶快打开信件……里面有一个压缩文件，于是下载解压缩……里面还一个压缩文件，再解压缩……直到41次之后我终于看见了一张图片——上面一只小猪，很可爱地摇着尾巴，旁边一行字“猪，你节日快乐！”



电脑也疯狂
（晶合聊天室第144期）

TOP TEN我投票我评说

Windows Movie Maker真的不错呀，和dv连很方便。（218.109.123.128）

比尔·盖茨恶梦——所有的软件放弃支持视窗，投入Linux的怀抱；电脑用户的恶梦——世界上只有Intel一家处理器制造商，只有……；JS的恶梦——用户不再是菜鸟。（61.175.150.61）

给大家建议：机器慢的请不要使用诺顿……（61.51.50.167）

大家玩游戏都少不了DirectX，怎么没人投它的票呢？（61.185.208.82）

搜索软件希望可以加上“百度”。我觉得它比“3721”好用多了。（219.157.52.32）

为何待选软件里有NetAnts，但却没有影音传送带？（61.235.251.70）

告诉第十二期的OP，卡巴斯基病毒伞就是现在的卡巴斯基啊！（手机尾号2098）

强烈推荐Thunder！有望取代FlashGet。（手机尾号3811）

关于计算机的谎言与真理

■网友 pjh35 (duck)

谎言·软件

A.程序已通过完整测试，绝无Bug。

B.升级版即将发布，我们正在编辑软件说明书。

C.我们可以修正所有的错误。



谎言·硬件

A.我们在设计时首先考虑的是易测试性。

B.在实验室评测的时候，运行相当出色。

C.如果使用软件配合，性能会更好。

谎言·计算机工程学

A.终有一天，我们会掌握这门课程。

B.你们学会的东西，走出校门后相当有用。

C.这是目前工业生产所采用的标准流程。

真理

A.计算机软件工程就像是在漆黑的屋子里寻找黑猫；

B.计算机系统工程就像是在没有猫的黑屋子里寻找黑猫；

C.计算机知识工程就像是在没有猫的黑屋子里寻找黑猫，却有人大声说："我抓到它了！"

我发现了QQ的一个惊人秘密

■网友 tittb

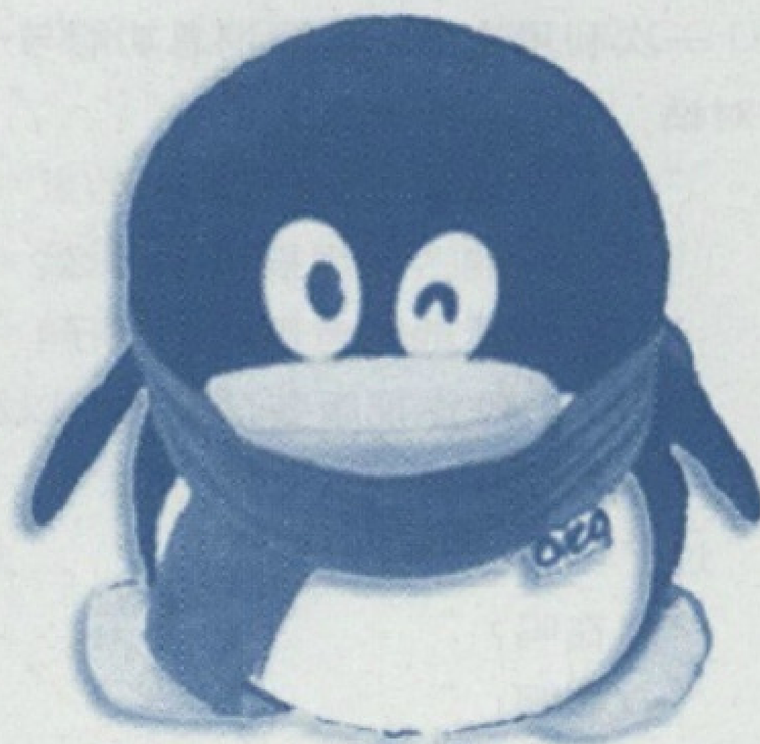
发帖原文：我今天发现只要把QQ拖到屏幕的最上面它就会自动消失，鼠标一移过去就又会出现，真酷啊！以后再也不用按最小化按钮了，太酷了！

不相信你们也试试。

回帖精选：

回复（1） 哇！好神奇哦，没想到是真的。楼主你太棒了！

回复（5） 哎呀，我也发现了。原来拖到最左边也可以的，拖到最右边效果也一样。哈哈哈，还能拖到最下面……最上面……拖晕了。真厉害，继续拖！以后大家就把Q拖着玩，绝对比聊天好玩。



回复（10） 我今天发现，只要切断电源，我的显示器就会关闭。简直太神奇了，酷毙了~~~

回复（12） 我今天发现只要点QQ里面的一个叫做聊天记录的键，就能看到你和朋友说过的话耶，真酷啊！以后再也不用边聊变拿笔抄记录了，太酷了！不相信你们也试试。



回复（30） 今天拣到一个奇怪的东西，插到电脑上竟然可以控制屏幕上的那个小三角。以后再也不用键盘上的上下左右键了。

回复（122） 我今天发现只要双击拨号连接，它就会自动连接。过了5秒钟，我把右手食指插到鼻孔里就进入Matrix了，真酷啊！以后再也不用脑袋后面的那个无聊探针了，太酷了！不相信你们也试试。

回复（171） 我发现QQ可以开两个啊~~~左边消失一个，右边消失一个。鼠标要左右指它们才出来的，好刺激！以后QQ这样用就好玩了。

回复（229） 我今天发现只要按住Power键5秒，就能关掉电脑耶，真酷啊！以后再也不用电脑关机系统了，太酷了！不相信你们也试试。

回复（270） 一直以为QQ是用来装饰屏幕的，原来那些小人头一闪一闪地是在跟我聊天呢。天啊，刚刚发现，真是天大的秘密。不信大家试试。

回复（298） 我今天发现只要把汽车打着了火，然后一踩油门就可以自己开走了，还特别的快，真酷啊！以后再也不用我推着它了，太酷了！不相信你们也试试。

菜鸟必备与DIY精神

■晶合实验室 柴猫

2004年7月14日某门户网站的软件新闻有：智能文档——唤醒真实的世界，北京市公安局、瑞星发布7月15日危险病毒警报，江民将掀起第二轮杀毒大战，微软修正Windows漏洞，微软又公布7个新安全补丁，KILL提供查杀LovGate变种方法，新"木马"狂奔互联网，微软将发布特洛伊病毒专杀工具……

新闻中一多半，不，十分之八都是关于电脑病毒与杀毒软件的问题，剩下的十分之二里有一条半关于微软。呵呵，看来使用电脑的头等大事是要先装上杀毒软件，然后，就是争取绕开微软这个家伙。说归说，这并不妨碍我用Win2000的操作系统来写榜评。反微软的人竭力推荐Linux操作系统，但身为菜鸟，要特立独行还没有这个能力，只好人家给电脑装什么操作系统就用什么。流行的东西不一定最好，但它起码最大众化，维修使用都方便，对菜鸟很合适。

从菜鸟的角度来看，TOP TEN的热门软件排行榜也属于流行的范畴。电脑发烧友肯定不大理会任何排行榜单。其实知道别人机器里普遍装什么样的软件，对菜鸟来说意义也不很大，知道别人装这种软件的目的何在才是最重要的。这也就是柴猫的电脑购买4年以后才感觉到有升级必要的原因。在这4年中，只用来做文字输入的电脑是完美的代笔工具。可是当柴猫到IT杂志的编辑部以后……那电脑就日渐捉襟见肘，毛病百出。因为要下载电影，要玩游戏，要制作MP3，要用Photoshop作图，要刻盘……需求多了。工具自然要复杂，而且为了保证工具使用起来顺手，还要有修理工具的工具，开发工具的工具等等。所以……一个菜鸟要想摆脱这种生涩的"菜鸟"身份，就必须将榜单上的那些软件统统装进自己的机器，以备不时之需。

那么让我们看看这张单子上都有些什么：几个杀毒软件。据有实践精神的菜鸟报告，如果把杀毒软件都装到一起，系统是会紊乱的（用大脚趾头都可以想出是为什么……果然是菜鸟啊）。下载和网络浏览、即时聊天软件。如果实在不能摆脱微软的操作系统，那么试着换个浏览器也行啊，尽管MyIE仍然是以IE为核心构架的，啊，这个MyIE改名Maxthon，大家可要认清楚了。媒体播放软件。就是让电脑成为多媒体的那些东西……有人怀疑，多功能是商家最喜欢追求的效果，因为每增加一个功能，产品的价格就可以提高若干，至于这种功能究竟实用与否，就不在商家考虑范围之内，总之看上去够酷就行。我曾经有一个兼具电话与录音功能的闹钟（还是具有闹钟与录音功能的电话，我到现在也搞不大清楚），至今也没有使用过。说到电话，我的一位朋友断定70%以上的电话用户，不知道电话机上大部分按键的使用方法，也没有谁向他们解释过。

回到我们的榜单上来，有一个新的软件上了榜，就是Alcohol120%，超浓度刻录大师，绰号"酒精"，说白了就是一个新的虚拟光驱软件。它的介绍中说："可作为超强虚拟光驱工具支持及制作多种格式的镜像文件，光盘刻录功能支持光驱中原始光盘不通过刻录镜像文件到硬盘即可直接进行原始光盘烧录。"这句话是什么意思，你明白吗？总之这个刻录软件可以取代adaptec easycd creator、nero burning rom或者clonecd了。

榜单上还有修改、压缩、输入和优化软件，但还有些据说是菜鸟应该必备的软件没有入榜。比如DirectX 9.0、Foxmail、CuteFTP、Acrobat Reader等等，不过原则上来说，这个榜单还有名人堂（千万别忘记名人堂里的软件，像QQ这种版本不断更新，愈来愈时尚化的聊天工具，还是备一个在机器里好）对菜鸟来说已足够了。

菜鸟何时可以不菜？要看采用什么样的标准。国家软件资格考试好像每科45分就可通过（满分是75分），这个考试理论性强了一点。软件的精通还是要看实践，程序员们根据各种不同需要编制软件，非程序员们也在根据不同需要编制软件——在软件DIY的行列中，专业门槛似乎很低，因为那些编程软件，以及制作编程软件的软件很容易找到，不容易找到的，只是一个闪亮的创意，还有对DIY无穷的兴趣。

我对DIY精神深为钦佩，但制造病毒者除外。有些电脑病毒已经到了稀奇古怪的地步，一看就知道是寻开心。有个在MSN上流传的病毒，执行文件后它会给MSN上所有的联系人发出"我要结婚了"的通告，令人信以为真，简直就是制造谣言啊，大家一定要当心……

这篇随笔要结束的时候，后院里有人发帖子说"超级解霸也能算经典软件？要界面没界面，要功能没功能。"，结果可想而知，立刻被围观群众棒喝。若干菜鸟正是从超级解霸开始喜欢上多媒体电脑，难道它还不算经典？P

编辑推荐软件

推荐编辑：ACJ

名称	推荐理由
Newz Crawler	博客风潮席卷大江南北，这款软件绝对是看博客日记的好工具。
Instant Source	获取网页源代码的绝好工具，自从别人推荐使用后，笔者一直爱不释手。
Memory Zipper	不管是家里还是单位，小编都感觉机器速度慢，既然没有足够的银子去添加内存，那就用"软"办法吧！

热门软件排行榜TOP20

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	6.0
Winamp	5.0
腾讯QQ	2004
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V8

本月TOP TEN获奖者

获奖者将得到编辑部邮寄的精美礼物。

手机投票

短消息至163066050。短消息格式：TP（空格）选择的软件代码（软件代码见读者调查表背面）

获奖者

1399XXXX922 1388XXXX398
1357XXXX616 1362XXXX944
1375XXXX140

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者

山西 张猛 云南 周化
河南 司国胜 湖南 何成洲
福建 吕洞宾 天津 魏金津
安徽 张立新 黑龙江 方海瑞

信选投票

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

山东 于乾 北京 王斌
河北 孙浩 广东 莫沛健
山西 吴夏 天津 陈健
吉林 顾遥 浙江 何军涛
新疆 闫放 青海 马宁
湖北 徐薇 甘肃 梁兴业
云南 金传皓 山东 王学锋
四川 陈冠男

本期信投奖品是由**深圳市思迈特电子有限公司**提供的**赛诺威音效控制器——魔幻小精灵**。



热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.1Build712	1	937	○	鲁锦
金山毒霸	6	2	916	↑	金山公司
金山游侠	v	3	851	↑	金山公司
网际快车FlashGet	1.60a	4	846	○	JetCar软件工作室
WinRAR	3.40Beta2	5	837	↓	Eugene Roshal
超级兔子魔法设置	6.03	6	783	↑	蔡旋
紫光拼音输入法	3.0	7	761	↑	清华紫光软件股份有限公司
瑞星杀毒软件	2004	8	754	↓	北京瑞星公司
Windows Media Player	10.0	9	752	○	Microsoft
金山快译	2005	10	691	○	金山公司
Real Player	10.0	11	684	↑	RealNetworks
金山词霸	2005	12	595	↓	金山公司
3721中文网址	2.81	13	585	↑	国风因特软件有限公司
天网防火墙	2.6	14	550	↑	众达天网技术有限公司
虚拟光驱	8.0	15	422	↓	东石软件公司
金山影霸	2003	16	413	↓	金山公司
MSN Messenger	6.2	17	372	↑	Microsoft
Maxthon	1.0	18	301	↓	Blood Chen
江民KV杀毒软件	2004	19	287	↑	北京江民公司
Alcohol120%	1.92	20	283	NEW	Alcohol Soft Development Team

本榜所列软件版本号截止于2004年07月25日。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet 1.60简体中文版	1 094 999
2	WinRAR 3.30简体中文版	622 450
3	木马克星iparmor Build 0712简体版	576 458
4	RealONE Player 2.0Build 6.0.11.872简体中文版	512 952
5	豪杰超级解霸3000英雄版02.24	429 942
6	影音传送带Net Transport 1.90	427 533
7	极品五笔5.9	402 628
8	开山网络电视王2004 1.4.8	386 620
9	腾讯QQ2004 Beta	241 424
10	天网防火墙个人版2.6	220 804

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN